家用电脑与游戏 GameStar

Play!

FANTASY COMPUTER & GAME

2003 ISSUE.103 3

特别企划

技术趋势2003

自由枪骑兵

虚幻 II

魔兽争霸 III 冰封王座

仙剑奇侠传 III

新作速递

杀出重围 II
傲世三国 II
午夜狂飙
环球奔驰
纳粹的阴影
猎心王
上行线:黑客精英
以太神魔录 II
幻想三国志
征天风舞传·三国志异
沉默风暴
黑客帝国
勇士之王:战斗
红色派系 II
X战警 II 钢狼复仇

网络帝国

天堂资料片之冰镜湖
决战 II 冰风传奇
骑士
最强之道！N-age完全PK手册
RO辅助型服侍经验谈
EQ 图解新手攻略
魔剑 刺客心得
魔力宝贝 法师之路
百战天虫Online简明教战攻略

娱人码头

三国脸谱大乱弹

软硬武器

3DMark？ 3DMark！

游戏观点

三国群英传IV
战地1942:罗马之路
大作批评特别版

无限攻略

不可思议的生物 全面研究
模拟城市IV新世界 城市建设心得
仙剑奇侠传 II 完全攻略⑥

WCS

石器时代 ON LINE
宠物进化史
融合既有宠物 孵化魅力新宠

零售价 8.8元 www.fcgm.com.cn
ISSN 1009-6183
03>
9 771009 618022

敬告:游戏有益身心 沉迷影响生活

骑士
ONLINE
公正
谦卑
怜悯
牺牲
荣耀
Valor
Commiseration
灵魂
Honesty
诚实
英勇
Sacrifice
刺激的国战系统
方便的团队功能
丰富的职业选择
华丽的3D画面
搜狐
SOHU.com
生活从此精彩
代理发行
WIZGATE
授权
노아시스템
研发
寰宇之星
总经销
2003年春 · 全民加冕

真正的网络休闲游戏
尽在
online WORMS
百战天虫
幽默！开心！轻松！快乐！
到网上寻开心？
还是online 百战天虫
酷虫一族
online
百战天虫
奖品赞助
ASMART
更多活动 请关注官方网站
www.worms.com.cn
北京北极冰科技发展有限公司
北京市朝阳区北四环东路高原街二号北京文博大厦10层
邮编：100029
电话：86-10-84628118 传真：86-10-84625378
开发 TEAM17
授权 WIZG@TE
代理 发行 亚联游戏
Asiagame.com

红月
更具人性的游戏环境
更酷魔法
更眩画面
更多时尚
千年
天武炼章
国内热门的武侠网络游戏
武林霸业谈笑中 不胜千年一场醉
全新开放技能与职业
充分发挥玩家的潜能
营造更加精彩的世界
创造新千年的里程碑
2003年正式上市
北京北极冰科技发展有限公司
北京市朝阳区北四环东路高原街二号北京文博大厦10层
邮编：100029
电话：86-10-84628118 传真：86-10-84625378
授权 ACTOZ SOFT
亚联游戏 Asiagame.com
总经销
战场
HELBREATH
THE CRUSADE
2003年全新改版即将推出
亚联游戏

魔剑一出，谁与争锋！
历时四年，耗资千万美元，全球亿万玩家翘首期盼
超人气世界顶级欧美网络游戏巨作即将登场
魔剑
SHADOWBANE
中国、美国、韩国、日本、英国、德国、法国、澳大利亚、加拿大、墨西哥、
印度、马来西亚、新加坡、菲律宾、印度尼西亚、新西兰、泰国等几十个国家和地区
全球同步，史无前例！
四月公测
www.biggamer.com

英雄世纪
ARCANE
Online Fantasy Role Playing Game
火热登场
大型魔幻类2D网络游戏
鲜明的角色个性，神秘的中世纪部族文化
连贯的技能发展，独立的同盟式任务系统
奇幻的探索旅程，宏大的好莱坞音乐元素
AngelDigital
安捷数码
运营商
Gamesh.com
内容合作商
http://www.Arcane.com.cn

型号	显示晶片	记忆体	核心/显存频率	连接埠
影雷者517SL	GeForce4 MX 440SE	64MB DDR -5ns	250/333 MHz	TV-Out+VGA
影雷者517SE	GeForce4 MX 440SE	64MB DDR -4ns	270/400 MHz	TV-Out+VGA
影雷者518（AGP 8x）	GeForce4 MX 440-8X	64MB DDR -3.3ns	300/500 MHz	VGA+TV-Out+DVI
影雷者528（AGP 8x）	GeForce4 Ti 4200-8X	128MB DDR -3.6ns	250/500 MHz	VGA+VIVO+DVI
影雷者728	GeForce4 Ti 4800SE	128MB DDR -3.3ns	275/550 MHz	VGA+TV-Out+DVI
影雷者930（AGP 8x）	GeForce Fx	128MB DDR II	500 MHz/1GHz	VGA+VIVO+DVI

《天骄-秦殇世界》小资料：

《天骄-秦殇世界》官方网站：www.tjnet.com.cn
《天骄》公开测试日期：2003年1月15日
公开测试，所有玩家资料均会保留到游戏正式上市，您需要到www.tjnet.com.cn网站上激活您获得公开测试号码，并可以在网站上修改密码，免费下载完全版《天骄》客户端。

注：

1 青岛天宏广告公司负责支付"细则3"玩家来北京的往返卧铺火车票，以及在北京住宿费；
2 本活动，青岛天宏广告公司将请公证处全程参与，并负责本次活动的全部费用；
3 本活动所支付的劳务费用均为税前，需要玩家自行支付个人所得税；
4 在测试期内作弊或利用程序的Bug非法获利的玩家，将无法成为幸运玩家；
5 玩家可以放弃成为《天骄》形象代言人权利，但不得转让此机会；
6 如果玩家删除获奖角色或者不能来北京参加抽奖，视同自动弃权；
7 青岛天宏广告公司、产品开发公司目标软件以及其他直接负责此活动的人员及其家属不得参加；
8 关于本协议详细内容，请参看www.tjnet.com.cn；
9 青岛天宏广告公司将对此活动全权负责，天宏公司拥有最终解释权。

更强大游戏人工智能：

大多数网络游戏很难兼顾游戏智能性，所以看到的NPC和怪物都很弱智。这一点天骄做的很有个性，当怪物的血少到一定程度后就会逃跑，把玩家引到怪物更多的地方伏击玩家体验与高智商的NPC斗智斗勇，拟真惊心动魄的战斗。

完美的武器DIY系统：

《天骄》独到的打造系统允许玩家收集各种具有不同属性的原材料，打造出自己的梦幻装备，打造完成还可以为它命名！此外，在秦殇世界中很多优秀的武器都具有成长的潜质，可以根据使用者的特点发展出更强大的攻击效果。

5000年文化底蕴：

恢弘庞大的故事背景，古色古香的楼宇亭台，引人入胜的人文风貌，多达40万字NPC对话、物品描述资料，将带来与韩国潮流网络游戏截然不同的深刻感受。

丰富的角色体系：

玩家可以选择游侠、刺客（女性）、力士、术士、巫师（女性）五大职业，在选择的过程中，每种职业又可以选择无属性的人物和天生带有特殊属性的等三种特色绝然不同的职业，比如可以选择带有火属性的力士，这样天生就可以克制木属性的玩家，又会被水属性的玩家所克制，这样在帮会战和PK战大大增加变数，让游戏变得无比有趣。

目标软件公司表示将全力为广大玩家打造一个公平、稳定而合理的"秦殇世界"，24小时在线维护的专业游戏管理员以及亲切、热情的售后服务人员、坚持不懈地对外挂与作弊的严厉打击，一定会建立起健康绿色的网络游戏环境。

纵横《天骄》世界，迎娶POLO靓车

青岛天宏广告公司公司为《天骄》招募玩家代言人，你只要参加《天骄-秦殇世界》免费公开测试，就有机会受聘成为《天骄》的玩家代言人，并获得一部POLO轿车！

细则：

1 寻找幸运玩家
游戏过程中，你有可能拣到名叫"锦囊"的物品，使用后可能会得到系统奖励的道具或游戏物品，也有可能成为幸运玩家，系统将记录并给你明确的提示（1月15日～3月1日中，一共100名幸运玩家）。
2 加入幸运玩家列表
看到系统提示后你需要到天骄主页去激活你的身份，系统需要你提供准确详细的个人信息，48小时后如果仍然没有激活的话，你将丧失幸运玩家的身份。
3 抽选10名候选人
我们将在公开测试一个半月后举办首次《天骄》网友聚会，并从全国100名幸运玩家中公开抽选10名候选人。
4 抽选一名最终的"一代天骄"
幸运的10名"一代天骄"候选人将出席《天骄》的正式运营新闻发布会，在发布会上我们将抽出最终的获胜玩家一名，成为我们的《天骄》的玩家代言人，并得到一部polo轿车。没有胜出的候选人也将获得青岛天宏广告公司提供的时尚手机一部。
5 活动时间：
2003年1月15日到2003年3月1日

"玩《天骄》，POLO 靓车开回家！"

官方网站：www.tjnet.com.cn

天骄客户端
完整版：6.8元
精装版：38元（送月卡一张）

活动举办方 青岛天宏广告有限公司

研发公司：目标软件（北京）有限公司 www.object.com.cn
运营公司：北京欢乐时代科技有限公司
活动举办公司：青岛天宏广告有限公司
总经销：晶合时代
媒体监督：
客服电话：010-82845797、010-82845798、010-82845799

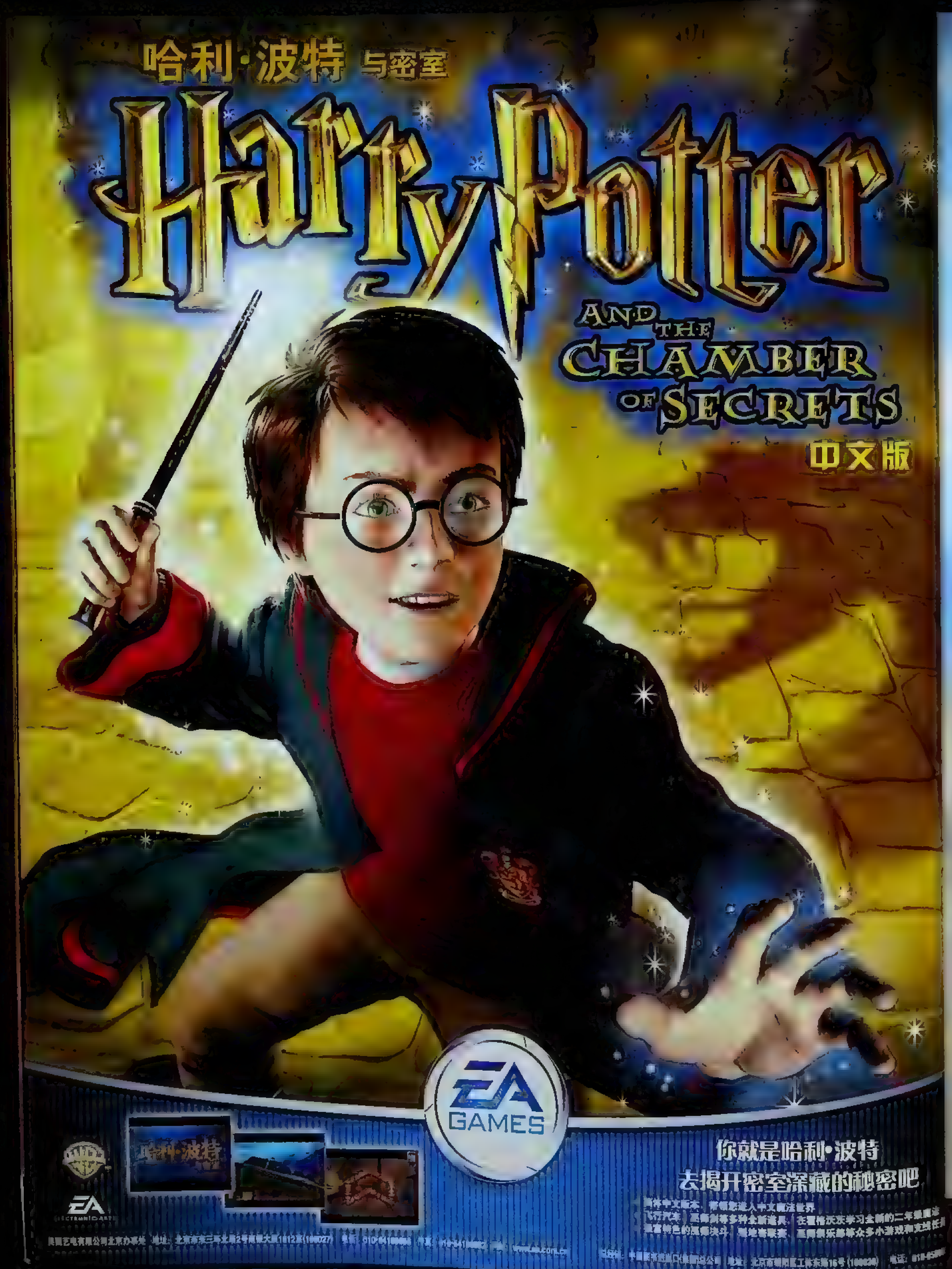
引爆最具实力的
宇宙奇迹
全新冰风雪域
决战菲利普星球
机械身体
多样的能源系统
组成丰富的战斗功能
酷毙的外形
让你成为整个宇宙的焦点
实力的展现
千万人的热血期待
冰風傳奇
DROIYAN-2
天空之城
打破网络游戏传统局限
创造各服务器互通的玩家竞技乐土
尽在决战天空之城
新魔法
魔幻宝石迸发闪亮法术
夺目绚丽的光影下潜藏着无限杀机
新地图
冰雪弥漫的白色星球
无法挡住冒险者们探索的步伐
你敢不敢踏上这片无人的大陆
WIZ G@TE
CHANTONG
北京晶合时代软件技术有限公司 销售电话：(010) 82634096,82634097
晶合软件销售连锁组织 传真电话：10) 82634088 邮购热线：(010) 82634107
决战小组电话：(010) 84603926,84603927,84603928 传真电话：(010) 84603930
决战官方站：http://www.droiyan.com.cn http://www.17.com

网游极品 奉献经典
客户端 点卡即将上市
攻城大战 一触即发 午马行星 全新开放
破天一剑
WHO WILL BE THE NEXT Z ZONE
NEW ONLINE GAME PCIK WILL TAKE YOU TO A FANTASTIC UNIVERSE
http://www.pcik.com.cn
"游戏形象大使评选暨游戏系列大奖赛"
巨奖竞猜 激情引爆 七大赛区 连环出战
总奖金20万 形象大使韩日豪华游
至尊网游 成就不凡的你
跨越时空 点亮明日之星
完备的武器系统 爽！
绚丽的魔法攻击 酷！
书写江湖的传奇 强！
创造火龙刀奇迹 猛！
63574196 63574197 传真：(8610) 63574031 邮箱：games@cibn.com
北京晶合时代软件技术有限公司 北京市海淀区小南庄怡秀园1号3层(100089) 销售电话:010-82634096/97
运营商 中广网 WWW.CATV.NET
研发商 MAGICS
特别鸣谢 轻骑兵
总经销

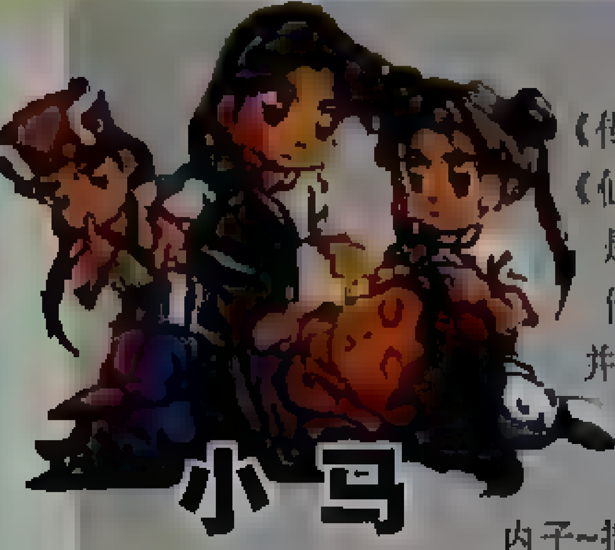
STEEL TIDE
这是一场最棒的公海战争！
全新武器：
全新的防守任务：
真实巨大的游戏空间紧张的生死抉择：
让你享受战斗的快感：死神的降临！
INFOGRAMES
盟军行动
猎杀潜航
48元
TIGER HUNT
48元
与诺曼底乡间相似的地势，被篱笆和陷落的道路所分割。
在内陆开阔的平地，你可以靠快速、迅疾、灵敏的动作随心所欲！
喔，还有WP！燃烧起来就像是地狱之火！
FROM THE MAKERS OF BEACH HEAD 2000
INFOGRAMES
盟军行动
猎杀虎王
DRIVE...SHOOT...DESTROY!
真实体验阿富汗反恐之战！
丰富的任务模式
自选角色
精良的野战武器装备
强大的连线模式
48元
DELTA FORCE
三角洲部队4
近战突击队
NOVALOGIC
总经销：北京万众合力科技有限责任公司
电话：82627436/37/38
北京育碟苑科技发展有限公司
电话：82656690/91
北京百年树人软件行销联盟
电话：82657363/64

中文游戏门户网站17173.com荣誉推荐
天晴数码倾力制作
免费公开测试中
征服
天地间的第一道光线
激活原始的欲望
平川大地
闪动征服的梦想
险险刀光剑影，柔柔儿女情长
浩长世晴空荡征服世界
太阳花
TAIYANFA
太阳花杯“《征服》帐号抢注、游戏征文、游戏练级”系列活动处处有奖
活动详情请登陆官方网站：www.tqzf.com
太阳花——《征服》游戏指定显卡
研发：天晴数码娱乐
总代理：网龙(中国)公司
总经销：智冠电子(北京)有限公司
网上垂询：http://www.tqzf.com/

彩虹六号3™
盾牌行动
07:43PM
HOSTAGE SITUATION CRITICAL
三月全国首发
彩虹部队蓄势待发，神盾出击鬼神泣
爱国者宣言
中国战队4月出征中国香港，角逐亚洲区总冠军
3月国内选拔赛激战正酣，
盾牌行动》官方网站
为中国战队加油鼓气
AMD Athlon XP
真实战斗体验
育碧软件隆重推出游戏大作“彩虹六号3：盾牌行动”
现在起发送短信RS至2211 体验精彩刺激手机游戏！
编辑 RS
发送至2211
www.2211.com.cn
万元巨奖
等你拿！
AMD
Athlon
Ubi Soft


哈利·波特 与密室
Harry Potter
AND THE CHAMBER OF SECRETS
中文版
EA GAMES
你就是哈利·波特
去揭开密室深藏的秘密吧

结合创造发明带来的买卖乐趣与美少女人物设定，
游戏内容及声光效果都是上上之作，
★简体中文版★
发明工坊
少女发明奋斗记 重现蓝海之都逝去的荣光
遗忘梦想的城市，现在正扬起奇迹的风……
蓝海之都一位于特利思提亚大陆，曾是传说中最为繁荣的城市。
却因十年前暴龙来袭，遭受灾害并且失去它原本的灿烂光辉，苦无对策的居民，
请来传说中成功复兴零后城市的发明家，希望再次重建蓝海之都，苦苦盼望，
这一次蓝海之都或许有救了，城里的居民无不欣喜若狂，但是，期待已久，
出现在城市港口的却是一位女孩，原来，这位发明家因为老弱体衰
决定派遣发明工坊的新手－自己的孙女来完成市民的梦想，这位女孩，能完成这项艰巨的任务吗？
游戏特色
▶买进发明原料，300余种的产品满足你的创意空间。
▶贩售你的商品，累积充足的资金加强研发及都市建设。
▶若能顺利完成委托，你将实现一夕致富的梦想。
▶还有六位伙伴加入你的发明之路，多重结局让游戏更耐玩！
▶工业、商业、工艺及观光商区，依不同需求研发合适的产品。
▶海水浴场、水族馆、博物馆……多达13种公共建设，带来商机和超人气！
生活小杂货
热泉水
塑胶
合成纤维
耐水纤维
耐水泳装
特利思提亚包包
特利思提亚绒毛毯
特利思提亚毛毯
小型家电
啪哩电产生器
啪哩电灯
啪哩电烤箱
啪哩电包
咖啡制造机
天花板吊灯
全自动烤箱
家居用品
安乐椅子
女神的床
美味料理
渔夫的私家料理
KOGADO
©2002 KOGADO STUDIO INC. / KUMASAN TEAM, INC
人气低落，想个办法
整个博物馆将来人潮
多多创造观光景点
游戏特色
★经营门派，扩大地盘，成为武林霸主
★四大剧本，势力消长，体验不同挑战
★招收弟子，设置分舵，奠定霸业基础
★采集资源，制造物品，善用经营技巧
★勤练武艺，探究绝学，练得傲世神功
★两派交战，联盟会战，战局诡谲多变
★刀光剑影，见招拆招，胜负全凭实力
★威镇武林，号令天下，谁能与我争雄
▲高手过招时，其他人最好闪远一点，以免被内力所伤！
大型武侠经营策略游戏
天下霸图
Martial Kingdoms
扩展势力终有成，弟子无能面无光，你是否可以成为足以号令天下的武林霸主呢！？
从招收弟子分派职务开始，挖矿伐木织造炼丹，打造武器钻研武学，培养人才设立分舵
妥善的门派经营及地盘扩张，你将逐步提升门派的威望，与其他正邪势力一较高下！
武当、峨嵋、丐帮、魔教……等十二个各具特色的门派，
你可以挑选自己喜爱的门派来经营，也可以自创与众不同的新门派！
▲长江沿岸各水寨码头，都属于洞庭帮的势力范围喔！
T-TIME
光谱博硕电子科技(北京)有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
www.ttime.com.cn



小马

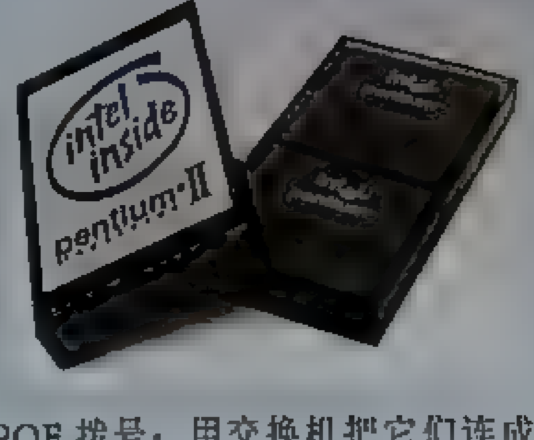
近来的热点有二：《仙剑2》和《传奇》。网游我没什么发言权，至于《仙剑》，我是喜欢的，电脑游戏中它是唯一让我重复数遍的RPG。对续作我一直抱一种无可无不可的态度，并且觉得时间过去越久，便越没有做续集的必要，但显然有很多人不这样想，包括……

内子~拙荆~或者说我老婆，远远不能算是个玩家——当然她兴趣挺浓就是没什么时间，电脑也抢不过我。前两年间倒也曾有两个RPG勉强被她通关，其一便是《仙剑》了，其二是相对没什么名气的《三界谕：真爱不死》（完全是那个肉麻的副标题给予的动力）。玩《仙剑》那会儿她时断时续磕磕绊绊，有对白就一字不落看上半天，有战斗就蹙眉摇头高喊救命，还不同意我动用修改大法，没办法我只得帮她反反复复地练级、偷东西，在迷宫里转到头晕，真是不堪回首……

春节前后，已经与游戏久违的老婆居然问了我数次：拿到《仙剑2》了吗？我说百十元钱的东西被炒得翻了几个跟头，就是因为有你们这样的人在起哄，还记得一代你是怎么玩的吗？

结果是，拿不到《仙剑2》就买新彩屏手机一部，并罚洗碗一个月-_-b。

Chance



曾经打算搬家后的第一件事就是去电信申请安装ADSL，但后来发现新居物业已经先一步请CNC在小区安装了宽带--速率更快的LAN 10Mbps入户。填好申请表，3天后两位工作人员上门。短暂的一阵忙碌，他们留给我一张配套光盘和附赠网线。剩下的工作必须自己做：给两台电脑设定PPPOE拨号；用交换机把它们连成局域网；调试主机和客户机的网络参数；一切搞定之后终于可以共享上网了。闲来无事，我给宽带客服96112拨了个电话。因为我在想，为了让家里多台电脑共享Internet连接而做的这些工作，如果普通用户不会调试，电信是否能提供服务。回答令人失望：电信不鼓励你通过一个端口组成多机共享上网（多开通一个端口他就可以多收一笔费用），因此也不提供此类服务--哪怕是有偿咨询或上门。我又到常去的论坛看了看，发现讨论宽带共享上网的话题其实相当热烈。遗憾的是在这个问题上，电信相关部门的服务再次和用户需求脱节了。女友用另一台电脑看在线电影。而我写这篇东西的同时，后台正以3 MB/s的速度下载软件。手边晚报上北京电信"DSL-300"的广告非常醒目，我在期待宽带应用的春天早些到来。

东东

据报道，继美国游戏业的产业规模连续两年超过了好莱坞电影业之后，2002年全球游戏业市场已达到165亿美元的规模，首次超过电影业的160亿美元。

虽然奥斯卡的小金人仍然能比E3或者东京电玩展吸引更多的目光，但是后者超越前者，相信也只不过是时间的问题。也许有一天，当你打开电视，冲着你说"我只用TCL手机"的那位，就是马里奥大叔而不是金喜善了。

据美国《时代》杂志称，2015年前后发达国家将进入休闲娱乐时代，"休闲娱乐在美国国民生产总值中将占有一半份额"，而我相信，这一半中，至少会有一半当是属于互动娱乐业。

于是想起，原来的一些看似正确观点似乎正在滑向"可笑"的范畴。随便举几个，所谓"玩游戏是为了培养孩子学习电脑的兴趣"，所谓"游戏必须寓教于乐"，等等，类似于此的还能说出许多。这些观点有一条最基本的共同原则，那就是："娱乐是手段，而不是目的"。而游戏的现状和未来恰好颠覆了这个原则——"娱乐本身就是目的"，我们没有必要为了其他更"有意义"或者更"进步"的目的而娱乐。相反，"让人类获得快乐"，这个游戏业的目标本身就足够崇高和伟大。

月月

似乎是为了应验"新年新气象"这句话。过年了，杂志也有了新变化，尽管一切似乎都来得很突然，尽管很多工作都是在春节长假结束后才真正开始的，但我们还是尽了最大的努力去做了，眼前你所看到的就是最终的成果，请问各位还满意吗？呵呵……人们活着似乎都太在意他人的眼光了。事实上我很想作个理想主义者，但这幻想的确很难。谁也不可能逃避生活和社会的圈子，不可能抛开别人的看法和意见。最终我只好选择放弃了，也就只能自己在保持风格的同时，适当地迎合旁人了，找一个最恰当的平衡点。有难度？的确，但我还是要凭自己的双手，努力做出一些精彩的让广大玩家满意的文章，这才该是最现实的理想吧。

新年伊始便发生了太多的事情，而这其中更是多了些沉痛。从"哥伦比亚"号航天飞机，到战云密布的波斯湾，当然还有相声界的泰斗马三立老先生。如果说前两者对于全世界的人们来说都是沉痛的，那么后者则也许只是对于我个人。

当我们在游戏世界中欣赏着外太空美景之时，请不要过多沉沦于幻境，现实中人们的距离还很远很远，即便是月球也是遥不可及的。人们仍在进行着不懈的努力，尽管这其中充满着各种困难和危险，但却无法阻止人类探索太空的脚步。眼前又是一幕悲剧上演了，在此，让我们向每一位为实现人类太空梦想的人们致以崇高的敬意，感谢他们为了人类共同的理想不懈奋斗者。

就让沉痛在这里终结，明天你还要为了理想而努力，是为自己，也为所有真正关心你的人们。

游骑兵

这个新年算是自己这小半生值得纪念的时刻，因为我终于下决心购买了平生第一部游戏机（如果拿来跑游戏软件的电脑不算游戏机的话）。

说起购置的初衷，却只是在开始放假尚未启程的一个无聊午后，考虑到过年回家就看不成DVD了（只有一部若干年前买的VCD机），于是想到小巧且便于随行携带的PS2。赶忙拨号上网（别怀疑，住所还是56K小猫），用"狗狗"查到几个PS2硬件论坛，花了两个小时恶补了相关采购攻略指南，就赶在夜幕降临前杀往地安门的游戏机一条街。

当年编辑部就在这附近的时候，我还真是从来没在这里逗留过。不过时间紧迫无暇感慨，我由北向南又兜回来，把大街两旁仿佛夹缝中生存（真的很狭窄）的各个游戏机店弄得很不好意思——因为尾号04的欧洲版主机这种非主流的东西真是不好找，但其PAL制式兼容PAL/NTSC两类DVD影碟的能力却是我唯一看重的。无论如何在年前这次忙乱的采购中，我还是如愿以偿地买到了想要的全新主机，以及加装了一片并不满意的直读IC（咳~我们要探讨改机的必要性吗？）。

假日里随便买了一些新影片，但其实根本很少用带回去的PS2观赏——更多的时候，我是在用PS2跑那些PC上原本就有的相同游戏，或是那些PC上一直缺乏的特色游戏。毋需讳言，欧美版的PS2游戏与电脑游戏相比没什么特别感受，甚至限于分辨率机能还令我有些许失望。日版的PS2游戏则有相当鲜明的特色，令原本以为疲倦了游戏的我，仍是兴致盎然地在这片虚拟空间中好奇地游荡。你问我DVD影碟？那么无聊的东西你还看?!

新年过去了，一切恢复了正常。在我这样的电脑族手中，PS2该怎么办？又是一个无聊的夜里，它被连接到原本就具备的显卡S端子上，成为我那台气喘吁吁的PC上又一部光驱外设。在玩家的眼里，所有的一切加起来，才叫"PLAY STATION"吧。

石子

本月的大事，就是网游月记再次因恐怖的页码大战而身受重伤，被迫退居二线，我又有了很多想宣布却无法如愿的心事。最大的一笔，就是盛大与《传奇》的"故事"，接连几个月的私服风暴之后，《传奇》再次曝出新闻，寒流又来了！这次恐怕是颠覆性的。

1月24日Actozsoft单方面与盛大解约，原因是盛大连续六月未支付任何分成费，并私自修改游戏源代码等等。为此，盛大很快反击Actoz三次泄露游戏服务端却不采取任何挽救措施，办事不利且态度恶劣。双方一拍两散，最终的结果是，盛大决心研发自己的《传奇》游戏，并将Actoz告上了新加坡国际法庭。听到这个消息，大家都是暴汗……所谓商场如战场，不管盛大与Actoz之间的官司怎么打，最后受伤的还是玩家。《传奇》的6500万用户怎么办?! 这场纠纷令很多人心里发凉，游戏公司开始紧张起自己手里的"铁饭碗"是不是真的牢靠，而玩家更是担心自己付了费都不能得到游戏保障，这以后还怎么玩下去？最后大家也都看明白了一件事"网络游戏就是赚钱的工具"，挣不到钱，就要翻脸，暴汗…… -_-#

紧接着一个更爆炸性的消息是，2月12日Actoz公司被韩国最大的PC游戏发行商，韩光软件（Hanbitsoft）收购。而代理《命运》（W.Y.D）的欢乐数码，便是韩光和四川电信合资成立的。欢乐数码是否会利用韩光来争取《传奇》以及《传奇2.0》在大陆地区的代理权？盛大自主研发的《传奇》又何去何从？很多疑问，使我们不得不继续关注事态的发展，也许，下个月就会见分晓了。

再创辉煌 《家用电脑与游戏》开展国际版权合作

在成功发行了第100期杂志之后，《家用电脑与游戏》目前与国外著名PC游戏杂志GameStar开展版权合作达成协议。

GameStar属美国国际数据集团（IDG），在德国创刊出版，是全球著名的PC游戏杂志之一，在竞争激烈的PC游戏杂志市场上拥有较大的市场份额。除德国外，GameStar还在匈牙利、捷克等国家以当地语种出版、发行。

GameStar的选题内容涵盖PC游戏相关情报、游戏文化以及硬件的评测报告等方面，编辑风格客观严谨，版面设计清新平和GameStar的读者定位是全体PC游戏玩家。对于高级玩家，最具吸引力的是GameStar简练的风格、深入的报道和迅捷的信息，而初级玩家对可信度极高的游戏购买报告、翔实的游戏攻略以及最新的游戏前瞻最感兴趣。

www.GameStar.de是德国最成功的PC游戏网站，每月拥有1680万的浏览量和210万的访问用户。GameStar还拥有自己的游戏竞赛联盟，参与竞赛的队伍多达750多支

IDG集团是全世界最大的信息技术出版、研究、展览与风险投资公司，也是较早进入中国传媒领域的境外公司之一。IDG集团于1980年在北京合资创办了《计算机世界》，在信息技术出版领域获得了巨大的成功和声望

《家用电脑与游戏》杂志作为国内创办最早、影响最大的专业游戏杂志之一，通过国际化背景的版权合作，将使杂志内容的权威性、公正性和丰富性得到进一步提高，为广大国内读者提供更好的服务。

选择硬件产品的困惑

——这将是您近期购买电脑硬件可能遇到的问题

技术趋势 2003

2003 年的电脑硬件面临重大的跨时代变革，更多的新技术会展现在您面前。我们将在这组专题中告诉您其中哪些将应用于未来的游戏制作，此外还将告诉您一些有必要了解的技术发展趋势和相关的幕后故事

准备购买硬件的玩家时常会遇到这样的困惑：某种将要上市的产品是否真如宣传上所说的会一炮走红抑或最终只是让你把钱往水里扔。通常制造商总是少不了对即将推出的产品大肆“吹嘘”一番，但接下来又音讯全无，让消费者“为伊等得人憔悴”。像 AGP 8×推出前的一片混乱和与之如出一辙的 NVIDIA 新款芯片就是这类情况的两个例子。当然我们不能对此一概而论：GeForce FX 被迫采用一再延期的战术才摆脱了窘迫的境地；但 Intel 的超线程技术（最新应用于 P4 3.06 GHz 处理器）则相反，它给您带来了真正的技术进步，也因此很少受到用户们的非议。对我们消费者而言最重要的是破译宣传和广告背后所隐藏的东西并了解 2003 年度电脑硬件的基本趋势。因此我们在“趋势 2003”中将为您介绍 2003 年即将推出的产品和运用的技术。文后的“关键词点击”中您还能找到在 2003 年将经常看见的最重要的技术名词详解。

3D 图像——DirectX 9 海纳百川？

继 3dfx 从当年的一枝独秀到在去年被彻底“终结”后，2003 年 3D 显卡方面将继续展开扣人心弦的争霸战：ATI 在 2002 年凭借 Radeon 9700 Pro 笑傲江湖。NVIDIA 虽然在年尾先行一步以更节能的 0.13 微米技术研制出体积更小却承载更多希望的 GeForce FX 芯片，但恰恰是因为这项新技术存在的问题使这款自诩为“Radeon 9700 终结者”的产品迄今为止还没有大规模上市展开反击。ATI 继续保持其产品“电老虎”的形象，并凭借可靠稳定的 0.15 微米技术赢得了赞誉和更多的新买家。去年 DirectX 9 已经被 Radeon 9500 和 9700 显卡支持，在 2003 年呢？其他显卡是否也将被 DirectX 9 收至帐下呢？

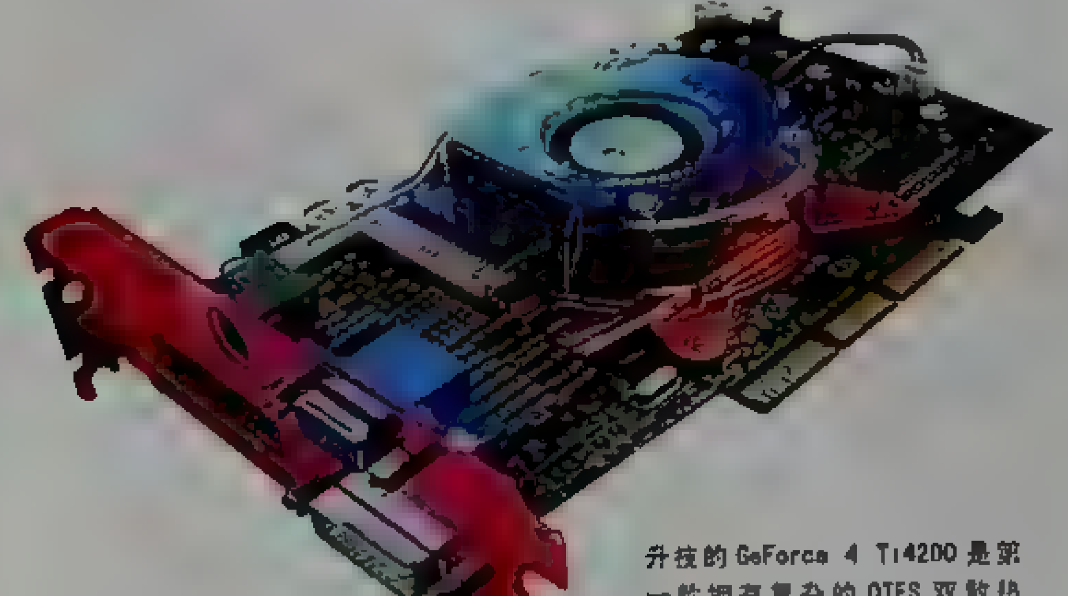
价格因素将成为 ATI 与 NVIDIA 再度交锋的重中之重。2003 年显卡价格必须有所下调。如果高端显卡如 Radeon 9700 Pro 经过删改的版本和即将面市的 GeForce FX 5800 Ultra 能下调到现在 GeForce 4 Ti4200 的价位（最多 150 欧元，约合人民币 1330 元）的话，通向全新的游戏世界的大门将向我们敞开。这个新世界看上去是什么样子，详细介绍请参看《3D 图型趋势》。

用 DirectX 营造出的影院级效果。像这样来自《终结者 2》中的场景在不久的将来可以在自家电脑上实时演算出来。

处理器——更小、更快、更聪明

无论是处理器、硬盘还是主板都借助 64 bit 技术在接口和外形尺寸上有所变化：AMD 甚至将其应用于桌面系统。Intel 则借助该技术把 CPU 的基本线程尺寸缩小到传说中极其微小的 0.09 微米。另一方面微处理器的主频速度会继续攀升：P4 处理器或许会在今年突破传说中 4.0 GHz 的极限。

AMD 应该尽快推出它们的 Athlon 64（开发代号 Hammer）。因为 AthlonXP 以它现在的状况在 2003 年无疑将成为过时产品。AMD 旧有产品的高耗电量架构已经把 AthlonXP 带到了 0.13 微米技术所能达到的极限。除此之外新 AthlonXP 2800+ 在实际运用中可以达到 2.25GHz，但迄今为止这只限于小量成品，市场上很难买到。与此同时，Intel 则成功地将目前成熟的 P4 技术和超线程技术结合在一起，为那些可以兼容 WindowsXP 和 Linux 操作系统的应用程序提供更快的速度。遗憾的是 Athlon 64 最早也要到年中才能上市，用户们应该为拥有这样一款速度更快而体积更小的 AMD 处理器感到高兴。■(文/Michael Trier 译/见炎)



升技的 GeForce 4 Ti4200 是第一款拥有复杂的 OTES 双散热模式显卡，而这一配置今天已经成为 GeForce FX 系列显卡的标准设计。

2003 硬件关键词点击

64 bit：长期以来处理器都以 32 bit 处理文档。2003 年 64 bit 使更高速的运算成为可能，尽管这只是针对那些作出相应优化的软件起作用。将要在 2003 年第 2 季度上市的台式机处理器——AMD 的 Athlon 64（代号 Hammer）在面对 32 bit 或 64 bit 编写的应用程序时都能应付自如。而 Intel 方面早在去年就有 64 bit 处理器 Itanium 问世。而 Windows 2000 和 XP 针对 64 bit 的改进版也会在今年推出。Linux 与之相匹配的版本则已经推出了。

AGP 8×：AGP 是 Accelerated Graphics Port 的缩写，意即图形加速总线。它是为更大量的图形数据处理预留的一条显卡插槽。目前市面上最新的显卡和主板已经支持 AGP 8×。它相较 AGP 4×在理论上可以把数据处理能力由 1.05 GB/s 翻一番到 2.1 GB/s。但这项先锋技术在实际应用中并没有体现出明显的优势，因为显卡自带的显存已经可以满足现有游戏的需求，并不需要采用这种方式来加强显卡处理能力。进一步说即使显卡力有未逮，也会寄望于内存的帮助，因为 AGP 8×相较起来速度太慢。

DDR2：和现有的 DDR 存储器一样，DDR2 每次也可以发送两条指令，而传输速度则比 DDR 更快。最近开始上市的 GeForce FX 系列显卡便采用了这种存储器。而运行频率为 500 MHz（等效于 1 GHz SDRAM）的 DDR2 内存条也已经有售。

Dual-Channel：这种内存接口创建有两条传输通道，传输速率因此翻倍。目前运用此技术的 DDR 与 RD-RAM 内存和配套主板在市面上广泛出售。

Heat Pipe：一种低噪音散热系统，它通过一根通风金属管将诸如内存散发的热量传导至散热器或直接排放到空气中。

Hyperthreading：我们称之为超线程。借助该技术可以使一个 CPU 协调两个虚拟 CPU 一起工作。通过特定的软件或并行的应用程序它使系统运算能力显著提高。该技术目前仅在 WindowsXP 和 Linux 下才能使用。注意：虚拟 CPU 同样分享系统资源。该技术较真正拥有两个独立物理处理器的多 CPU 系统要慢，但仍然值得人们使用。

Serial-ATA：串行 ATA 这种硬盘接口的新接入方式可以提供较现行 Ultra-DMA 133 标准更高的传输速率（可达 150 MB/s）。此外数据流线也因此变得更细，以往机箱内拖沓的跳线布局将不再出现。

更快、更炫、更真实

3D 显示卡趋势

在 2003 年，3D 显卡无疑会带给您新鲜的体验，在下文中我们会告诉你哪种显卡芯片在未来几个月将成为市场主角

2003 年对 ATI 和 NVIDIA 这两大显示芯片厂商来说，提升频率仍然是增效的主要手段。然而仅仅是把频率越提越高是无法在市场上受宠的。因此这两家厂商也同样关注芯片对图形细节表现的增强，和由此带给玩家的真实感。这些可以在诸如《怪物史莱克》这类游戏中被充分体现。

在 DirectX 9 的硬件支持下我们能够看到这种游戏效果就太棒了。

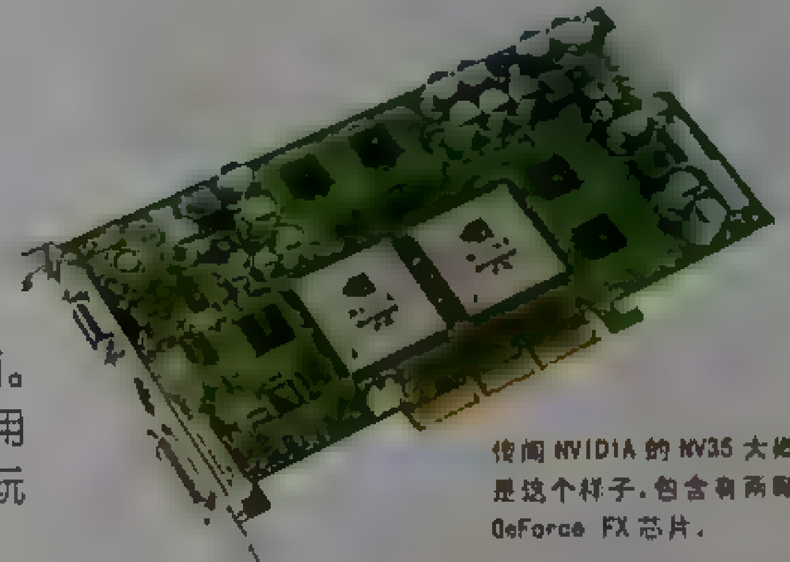
趋势 1：NVIDIA 和 ATI 成为领导厂商

高细节的纹理表现仍然是仅属于 NVIDIA 和 ATI 的专长。现在 NVIDIA 凭借 GeForce FX 与“宿敌”ATI 在各个方面又开始了竞争。而在第 2 季度，ATI 将发布新一代顶尖产品 Radeon 9700 的继任者 Radeon 9900（代号 R350），并以此与 NVIDIA GeForce FX 抗衡。随后的数月将展开 ATI R400 与 NVIDIA 使用双芯片的 NV35 的较量，这将成为全世界玩家关注的热点。

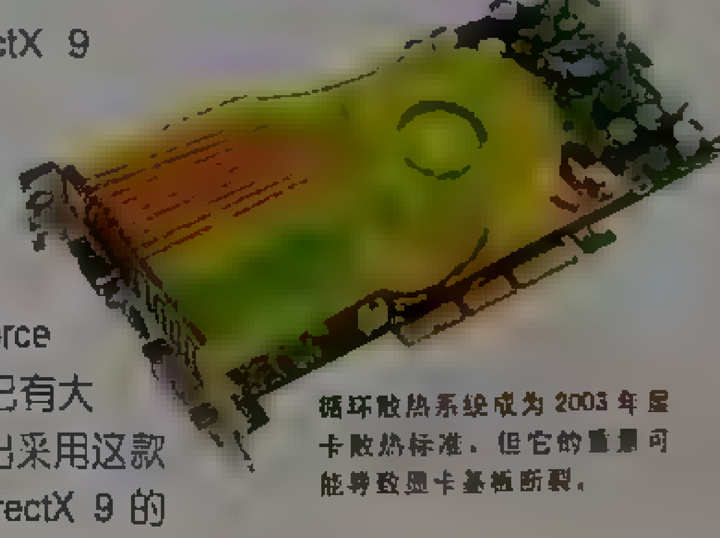
目前竞争双方对发布新品的确切日期和技术参数都讳莫如深，我们估计第一片板卡会在第 3 季度初发布，它肯定会支持 DirectX 10。至于其它的竞争者，如 S3、Trident 和 PowerVR 只能祈求在两巨头竞争下能从低端市场分得一小块蛋糕。

趋势 2：全面支持 DirectX 9

ATI 去年发布的高端显卡 Radeon 9700 首次从硬件上对 DirectX 9 予以支持，NVIDIA 则从 2003 年起抓紧在 GeForce FX 的芯片做文章。目前已有大批厂商许诺在 2 月末推出采用这款 NVIDIA 第一颗支持 DirectX 9 的 GPU 来生产显卡。今年春季激烈的竞争将围绕对 DirectX 9 的支持展开。现在的问题是，不知到时候 NVIDIA 是否有足够的产能应对各厂商。到夏季包括 S3 和 SiS 在内的厂商都将发布支持 DirectX 9 的 3D 显示芯片。现在使用的这些软件仍然可以继续运行，毕竟开发者还需要一段时间来制作能够用到这些新功能的软件。从 ATI 和 NVIDIA 网站上下载的演示，其效果很让人瞠目结舌。你可以去看看双方对这些



传闻 NVIDIA 的 NV35 大概是这个样子，包含有两颗 GeForce FX 芯片。



循环散热系统成为 2003 年显卡散热标准，但它的重量可能导致显卡基板断裂。

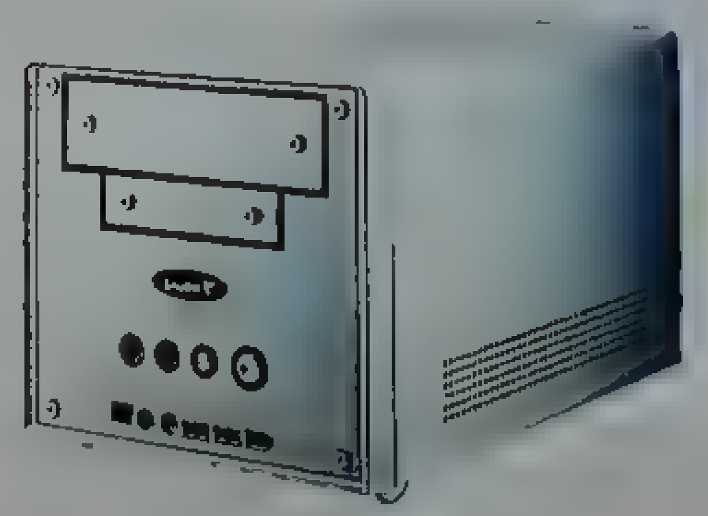
新增特效的解释。在这里我们不得不告诉您,NVIDIA 倡导的"影院级电脑"确实名不虚传。电影影像般的效果跃然于家用电脑的显示屏上,这实在令人惊叹不已。

趋势 3:DDR 显存继续大行其道

为了把频率提得更高,NVIDIA 和 ATI 都在新产品中使用 DDR 显存。GeForce FX 有专门的最新 DDR2 显存版本,这使得工作频率能够达到 500 MHz(等效 1 GHz)。但要注意,它与三星的存储标准不兼容。ATI 即将推出的新品也有 500 MHz 的工作频率,甚至有可能提高到 800 MHz。这将在 ATI 预期发布的 Radeon 9700 后续版本 R350 里见到,我们估计它会在年中发布。

趋势 4:显存容量更大

2003 年显存容量越来越大的趋势将继续下去。256 MB 显存的价格目前还过高,因此市场大量需要的仍然是 128 MB 模组。显存越来越大是因为软件特别是游戏需要更高的纹理渲染和细节表现。也正因为如此,甚至在 AGP 8×的电脑上有时也会觉得程序响应延迟。



我们曾经介绍过的浩鑫 XPC 就采用了集成显卡,这可以有节省空间。

趋势 5:散热与高能耗

GeForce FX 显卡因为过于庞大的体积而额外占用了邻近的 PCI 插槽。这除了会挤占更多空间外,它的高速风扇也导致噪音大增。宽大而无噪音的水冷循环系统是值得考虑的散热方式之一,尽管它同样会多占用一个插槽,可至少能让你耳根子清静。无论是风冷还是水冷,这两种散热系统都会使显卡的总重严重超标。而且这些设计被关在狭小的机箱里还可能造成其他更大的损失。厂商们实在应该好好考量一下这种"重金属趋势"并努力改进那些过于沉重的附件。

现在的 3D 显卡越来越耗电,这个问题在 2003 年会变得愈加严峻。去年 ATI 的 Radeon 9700 继 3dfx 的 Voodoo5 5500 之后在显卡上设计了单独的电源接口。现在 NVIDIA 的 GeForce FX 也开始紧跟这一趋势。

趋势 6:主板集成显卡

2003 年将会有更多集成 NVIDIA nForce2 芯片的主板面市。这比单独的 AGP 显卡便宜很多,相信市场反映会更好——毕竟专业玩家为数不多。nForce2 芯片能够达到 GeForce 4 MX 的效能,在中档机器上这样的集成显卡已经足够用了。而且这些主板上也提供独立的 AGP 插槽,如果你想再购买一片更强劲的显卡也没有问题。

趋势 7:AGP 8×和新名词

这些事物在 2002 年底就已经苗头初显了,今年将继续发展。所有数得上号的厂商都给新产品冠以新名字,力求从名称上就显示出对 AGP 8×的支持。ATI 春季发布名为 Radeon 9000 Pro 的显卡,代号是 RV280。Matrox 也同样发布一款名为 Parhelia 8×的显卡。事实上这款显卡能否带来新特性还是个未知数。NVIDIA 则"旧瓶装新酒":去年末推出了 GeForce 4 MX 和 GeForce 4 Ti 系列的新款 AGP 8×产品——NV18 和 NV28。今年唱主角的不仅仅是 AGP 8×,玩家对显卡速度的要求会更高,但显存容量(最多 256 MB)不必盲目增加。

趋势 8:性价比越来越高

ATI 在今年 1 月份以大约 100 欧元(约 887 元人民币)的价格发布 Radeon 9100 显卡时就开始出现这个苗头了。Radeon 9100 所用的芯片(R200)已经有些年头了,从 2001 年的 Radeon 8500 就开始使用。它的芯片和 DDR 显存工作频率还停留在 250 MHz。Trident 在第 1 个季度发布了一款 AGP 8×芯片 Blade XP4。第 2 季度 NVIDIA 预计发布 NV31 核心的 GeForce FX 精简版,它的价格仅约 200 欧元(约 1774 元人民币)。为了与 NV31 对抗,ATI 推出了 R350 精简版,称为 RV350。它使用 ATI 最好的芯片,采用 0.13 微米工艺。S3、PowerVR 和 SiS 这 3 家厂商在夏天也会有更好的显卡推出。S3 将会使用铝合金芯片,它同样以 0.13 微米工艺制作,运行频率则达到 300/350 MHz。PowerVR 则直接推出 Series 5 系列。这是 Kyro 2 的后继产品。开发商对它的技术数据还三缄其口。我们估计价格在 200 欧元(约 1774 元人民币)。SiS 的 Xabre 2 显卡价格从大概 150 欧元(约 1331 元人民币)起,它可能会使用 0.13 微米工艺,但关于渲染管道的数量还没有披露。■

(文 /Sascha Gunther 译 / 天乐园)

各大厂商的 GeForce FX:

NVIDIA 把它的 GeForce FX 推向市场时,希望可以将对手们抛开一段距离。实话实说,这款产品确实如厂家宣传的那样棒。来看看我们对各大厂生产的 GeForce FX 有什么评论。

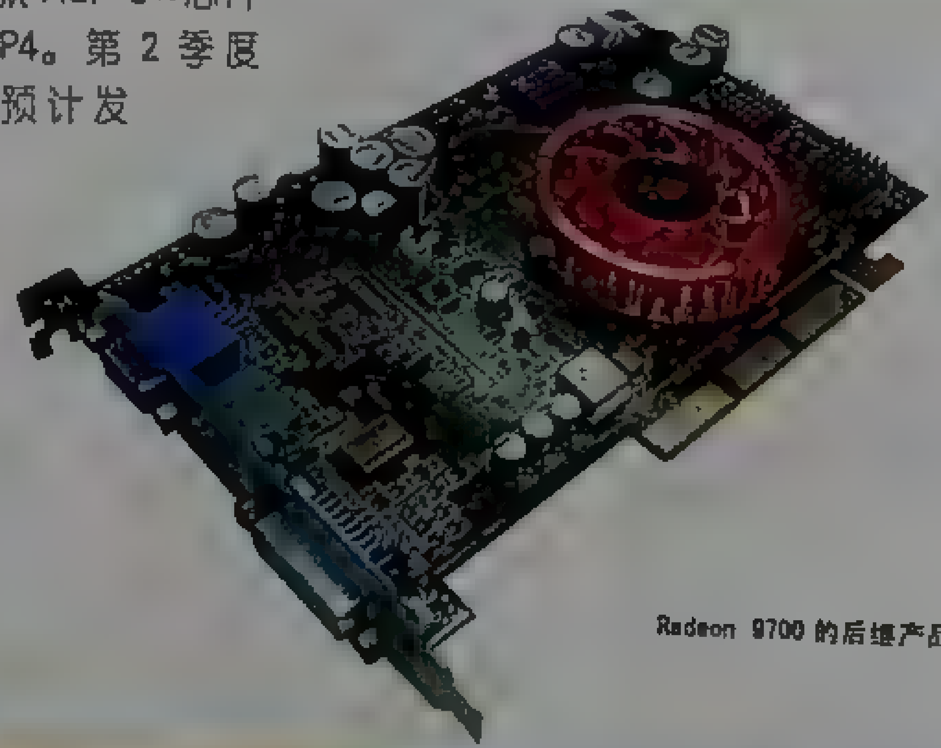
挤升:这款产品的工作频率非常高,我们希望能有超过 NVIDIA 默认工作频率的 GeForce FX 显卡,但这样的产品现在还真没有。

华硕:它的套装比一般标准版更实用,不但包含 GeForce FX 显卡,还提供 3D 眼镜和电视盒。

丽台:它的视频配件值得称道,它还可能推出支持视频处理的 GeForce FX"MyViVo"版本。

微星:价格便宜量又足(附赠众多软件,既有游戏,又有 DVD 播放器,还包括其他一些实用工具),真是豪华套装。

旌宇:它的附件并不多但价格在同类中够便宜。如果你想买一片实惠的 GeForce FX 显卡那就是它了。



Radeon 9700 的后继产品,它可能使用 GDDR3 显存。

3D 显示卡趋势展望	
↑	在高端配置中 256 MB 显存将成为标准。附加的循环散热系统和独立的显卡供电将成为一种趋势。
↓	高端显卡的价格在 2003 年仍然会很高,集成显卡将能够满足越来越多玩家的需求,它们多数出现在品牌机中。
我们的建议:2003 年将是高新技术 3D 显卡的天下。但对于已经拥有强劲的 3D 显卡的玩家来说不要急于一时,尽管新技术能带来一些新体验,但它们大多价格不非。	

通向交互式电影之路

3D 图形趋势

制作象电影一样的游戏——新一代交互娱乐软件的开发者们正以此作为自己产品的目标。让我们来告诉你,你可以对 2003 年的游戏做怎样的期待

最终,门朝着机房一侧打开了,最后的决战似乎就要开始。距离仪表板仍有两步距离,突然巨大的怪物跳到你面前……Game Over! 这怎么会在一个公平设计的游戏中出现呢? 又是人工智能捣鬼? 快速读档! 这次你更加小心的在角落里蹑足行进。摇曳的灯光下,地面上模糊不清的阴影在慢慢散布。突然,你发现从拐角伸出的阴影呈现出一只魔鬼利爪的形状。怪物原来就埋伏在你身边……

以上场景可能来自即将发布的游戏 DOOM Ⅲ。它具有极富真实感的光影效果和精细的材质描绘。应用最先进的 3D 技术,在经验丰富的创作人员努力下,这充满魅力的场景终于得以实现。支持可编程特性的 3D 加速卡,例如 GeForce FX 和 Radeon 9700,运用它们的效果渲染器构成了新一代 3D 芯片标准。这项技术的功能和它带给 PC 游戏的冲击,只有 1999 年第一片具备硬件 T&L 的 GeForce 显卡问世可与之相比。

趋势 1:电影般的游戏效果

新一代 3D 技术的最大突破是"电影化处理",使游戏画面达到电影级的图象质量,NVIDIA 的 GeForce FX 即是以此为目的推出的芯片。我们期待 2003 年游戏画面能够做到像影片《怪物史莱克》那样,但即使如此我们可能仍然会感到失望。NVIDIA 用全数字电影《最终幻想》中的场景作为 GeForce FX 的演示对象,就算每秒钟可以计算几十万个多边形,这样的场景想在屏幕上流畅运行仍然是个大问题。2003 年游戏要达到电影级质量仍然还有很长的路要走。技术上需要达到更多的多边形绘制能力,并且支持新的渲染器效果。最近推出的游戏《虚幻 2》已经比之前的版本在三角形数量上多出了 200 倍,这意味着其场景更漂亮真实,光照和物体细节都得到大幅度增强。

趋势 2:强大的效果渲染器

显示高品质图像的一个重要因素是支持象素及顶点渲染器。例如 GeForce 4 Ti 系列(不是 MX 系列)和 ATI 9000 系列的所有显示卡就具有这些渲染器。渲染器属于可编程单元,它们能独立于 CPU 进行一些特殊效果运算。例如设计一个风吹过草丛的场景,开发者不必对每根草单独进行计算,而只需要应用渲染器的"风"函数就可以。如果草被其它物体碰触,渲染器也可以根据合适的参数来模拟碰撞效果。

在近期热门大作 Stalker 中用了很多 DirectX 9 中的特殊效果,该游戏预计 2004 年初发布。

要实现这样的效果,开发者必须使用软件底层接口。很多人在第一代渲染器接口(DirectX 8 支持)数以兆记的可扩展性前被吓倒。而如今更多更灵活的功能在 DircetX 9 中进一步得以实现。新版本的开发包在去年圣诞节前才出现。2002 年初,John Carmack 在编写 DOOM Ⅲ 时曾对渲染器有过如下的评论:我们的游戏采用 OpenGL 图形接口。相对 DirectX,它更加灵活且更容易根据特殊用途重新编写。尽管 Carmack 有这样的看法,但更多开发者仍然愿意使用微软的 DirectX 中预先设计好的效果和函数例程。基于同样理由,硬件厂商大多倾向于开发与 DirectX 9 兼容的产品。对玩家来说重要的是,这些显卡支持新一代游戏的各种光影效果。

趋势 3:更大的纹理贴图

GeForce FX 已经宣布采用 DDR2 内存,其时钟频率为 500 MHz(等效频率 1 GHz)。根据未经证实的消息,ATI 计划从 Radeon 9700 的后继产品 R350 开始也采用这种新型内存。内存运行频率是 3D 加速卡的一个重要性能指标,因为所有多边形和纹理信息都要储存在内存中。如同 Tec Channel(www.gamestar.de)证实的,目前被广泛采用的 AGP 8×实际应用非常少。去年 9 月新推出的《虚幻竞技场 2003》(UT 2003)使用的纹理尽管只调入一个图层,但如果不进行纹理压缩,那么它们在配备 256 MB 甚至 512 MB 内存的电脑上都将运行的很勉强。同样的,即便是老游戏,扩大显存容量到 128 MB 或 256 MB 比 AGP8×带来的性能提升要明显得多。我们的测试表明,在 128 MB 显存的显卡上运行 UT 2003 明显比在 64 MB 配置的显卡上快很多。在这个测试中,我们采用的 Bench Mark 是 UT 2003 的"Offering Match CIT Aristocracy"地图。可以预计高端游戏如 DOOM Ⅲ 或 Stalker 将从大容量显存的加速卡上得益更多。

我们曾使用两套配置(但核心同样为 GeForce 4 Ti4200-8×)的系统进行测试。我们将 AGP 内存容量在 BIOS 中分别调节为 128 MB 和 64 MB,其他配置为 AthlonXP 1800+ 处理器、KT133A 芯片组、512 MB 的 PC-133 SDRAM 内存。128 MB 的显卡性能比另一片高 27%。只有当我们把 64 MB 的显卡 AGP 内存限制在 4 MB 时,它才表现出与 128 MB 卡相似的性能。当我们在驱动中将纹理页面映射到系统主存储器时,它的性能马上下降。这说明与显存相比,AGP 内存有多慢,大纹理游戏从显卡内存扩容中的得益就有多大。

DOOM Ⅲ将为下一代 3D 游戏确立新的制作标准。另外一些 3D 新技术也将促使游戏制作水平改朝换代。

趋势 4：色彩营造氛围

光照效果可通过色彩的平滑过渡来表现。所有厂商都在提升其 3D 芯片的色彩渲染精度。目前 Matrox 的所谓 "Giga Color" 和 NVIDIA 的所谓 "128 位浮点色彩精度" 实际上是一个意思。为了给诸如本文开始描述的 DOOM Ⅲ 那样的黑暗场景增加气氛，设计者可以用不同级别的灰度渐进来代替纯黑阴影。但注意，只有当开发者在游戏设计中作了相应安排时，以上效果才在屏幕可见。

趋势 5：争议中的特效

一些最新制定的 3D 特效在软件开发人员中引起了争议。例如 "置换贴图"（Displacement Mapping）。当从正上方向下观察图形，例如在升降机上观察地面，可能会出现一个麻烦问题：同一个游戏在不同芯片和不同驱动下显示出不同结果。A 驱动下可能是一个士兵站在山丘上，而 B 驱动下则表明其位置要高出很多。这还会对视野范围等其它因素发生影响。这使得设计者很难对这样的视图进行确切把握和控制。■

（文 /Nico Ernst 译 / 见炎）

[illegible]

显存容量（MB）	AGP-Speicher 设定（MB）				
	4	64	128	256	
64	33.5	28.4	28.5	28.3	帧/秒
128	34.9	36.0	36.0	36.0	帧/秒

结论：显存大小明显影响系统性能

[illegible]

!	可编程效果渲染器和 DirectX 9 为游戏设计者提供更多选择，帮助他们设计出更优秀的作品
!	AGP 8× 成为技术鸡肋，尽管它对大纹理游戏有所帮助，但效果微乎其微——将数据导入主存储器太慢了！

我们的建议：电影级图像品质的游戏在 2003 年仍然只是幻想。为了享受新游戏精彩的图形效果，你务必要配备一片支持 DirectX 9 的显卡。

新技术取代主频的竞赛

处理器和主板趋势

2003 年，对处理器新技术的开发取代了以往厂商一味提高时钟频率的做法而成为产品发展主流。AMD 提出 64 位处理器而 Intel 则倡导其超线程技术。

2003 年的处理器市场，Intel 和 AMD 分别在技术上实行各自的路线，而 VIA 和 Transmeta 则回避技术竞赛，各自寻找新的市场增长点（例如笔记本电脑和起居室静音电脑等）。我们在此介绍这些新技术，探讨它们今年的发展趋势。为了详细说明，我们将文章分成 3 个部分，分别介绍 AMD、Intel、VIA 和 Transmeta 的处理器产品。

Althon64 的芯片散热性会更好

AMD 的发展趋势

趋势 1：64 位 CPU

大约在今年 3 月的 CeBit 大会上，AMD 将发布 2003 年第一款针对台式机市场推出的 64 位处理器——Athlon 64。它基于 Claw Hammer 内核，因此称为 x86-64 架构。

根据 AMD 的说法，新 CPU 在运算传统的 32 位程序时，比相同时钟频率下的 AthlonXP 要快。而运行针对 64 位设计的软件则会得到进一步的性能提升。虽然这类软件目前还很少，但我们已知 Epic 公司的《虚幻竞技场 2003》就在此列，它编写有支持 64 bit 处理器的补丁。尽管目前该游戏的 64 位版本只能在 Linux 下运行，但据说它可以将画面帧速率提高 20% 以上。相应的 Windows 版本在年中前来不及完成。对一般玩家而言，目前 64 位模式能够带来的好处并不多。

据传闻 AthlonXP 的后继产品从 Athlon64 3400+ 开始将采用 2.4 GHz 的时钟频率。而相应的 Pentium 4 处理器则拟采用 3.4 GHz，其二级缓存高达 1 MB。紧跟其后的是相对便宜的 256 KB 二级缓存版。另外内存接口由主板北桥移到 CPU 内，因此 PC 2700 规格的内存（DDR-333）有望得到更充分的发挥。

新技术和新支持还有其他一些内容 Athlon64 在电子和电气结构上与目前的 Socket A 不兼容，而采用特殊的 Socket 754 插座。第一批 Athlon64 采用 0.13 微米工艺制作。2004 年 AMD 紧跟技术竞争，将采用最先进的 0.09 微米工艺和 3 GHz 的时钟频率。

趋势 2：新 Athlon XP

与目前 Thoroughbred 内核相比，Barton 内核的 AthlonXP 拥有 256~512 KB 的双倍二级缓存，以及 166~200 MHz 的前端总线（FSB）。根据 DDR 规则，该内核被称为 FSB 333 或 FSB 400。它可以带来 20% 的性能提升。虽然 Barton 内核兼容现有的 SocketA 插座，但它只在极少数主板上支持高速 FSB。由于这一限定，你因此需要一片

AMD 的新 Socket-1 构架处理器 Althon64 的针脚数为 754 针

nForce2 主板。即使如此仍需注意：在购买 Barton 内核的 AhtlonXP 之前一定要向厂商询问清楚其 CPU 和主板是否匹配。

趋势 3：SocketA

Barton 内核的 AthlonXP 是 AMD 最后一款 SocketA 架构处理器。2003 年末，最晚在 2004 年中 SocketA——AMD 首款自行制定的接口标准将寿终正寝。但即便如此你页没有必要急于把手中的 SocketA 主板丢弃在角落里。Barton 的时钟频率最高将达到 3 GHz，可以满足 2003 年所有软件的苛刻要求——包括 DOOM Ⅲ 和虚幻 2 等极限游戏。AMD 在其规划中指出，如果市场有需求，他们将继续提高处理器时钟频率。

趋势 4：DDR 400 芯片组

DDR 内存的趋势是 PC 3200（DDR400）。一个原因是新 Barton 内核需要极快的内存才能发挥它全部威力。另一方面原因是 Intel PC 3200 需要新的处理器——估计标准化委员会 JEDEC 将在第 2 季度公开 PC 3200 的官方规范。NVIDIA 和 SiS 已开发出支持 PC 3200 的 Athlon 芯片组。作为市场领导者之一的 VIA 则针对 SocketA 接口处理器修改出 KT400 芯片组。它将在 3 月初推出，命名为 KT400A。SiS 的 746FX 同样支持 PC 3200 及 AGP 8×、FSB 333 和 USB 2.0 等。在市场上集成 GeForce 4 MX 的 nForce2 主板数量比较有限。微星带有 Firewire 和 LAN，支持 Serial-ATA Raid 的 K7N2G 定价为 190 欧元（约合人民币 1685 元）。而丽台不带 Serial-ATA 的 K7NCR18G-Pro 相对要便宜大约 20 欧元（约合人民币 177 元）。板载 3D 图形加速卡对普通玩家来说足够用，不同之处在于它需要一个 AGP 映射。不集成显卡的主板例如 K7NCR18D-Pro2，可以节省大约 50 欧元（约合人民币 443 元），同时还带有 FSB 400 和两个网络接口。

Athlon64 的 Socket 754 接口正在等待 CPU 的开发完成。丽台、微星、华硕和技嘉已经准备好对 AMD、VIA、NVIDIA 和 SiS 的芯片组进行支持。据来自台湾省的消息，开发商正采用 1.8 GHz 的 Athlon64 原型处理器来测试他们的主板。

Transmeta：模块化笔记本电脑。如果你觉得便携装备太笨重，那么使用可拆卸的 PDA 会很不错。装在这里面的是 800 MHz Crusoe 处理器。

AMD：对于 AMD，这是台式电脑和笔记本并重的一年。从第 2 季度开始，AMD 预计发布移动版 AthlonXP Barton。和其相应的台式版本一样，它 3D 性能出众，更快的 32/64 位 Athlon64 会在下半年推出。也可能因为没有合适的 Windows 版本而再推迟。

Intel：2003 年第 1 季度将发布 Centrino 处理器。它结合 CPU、芯片组及网络接口等多种功能。更方便的笔记本即将面世！它的时钟频率从 900 MHz 到 1.6 GHz。Pentium 4 移动版将只用在较大的及执行复杂 3D 程序（如 DOOM Ⅲ 和虚幻 2）的笔记本电脑上。

Intel 的趋势

趋势 1：Intel Socket 478

Intel 将忠实地保持着其现有处理器 Socket 478 接口直到 2004 年，这种连续性为装机和升级计划提供了保障。你可以把 P4 1.8 GHz 装在一片新主板上，并且将来可以再更换一颗更快的处理器。然而在过去几年，CPU 插座的换代相当频繁。

2003 年 Intel 所有 2.4 GHz 以上处理器都将支持超线程

趋势 2：全面采用超线程技术

超线程技术将程序并行处理能力提升 116%。例如你可以一边将 DVD 电影转换成 DivX 格式，一边运行《虚幻竞技场 2003》。目前只有昂贵的 Pentium 4 HT 3.06 GHz（800 欧元，约合人民币 7,096 元）采用了该技术。但是未来制造成本不会一直这么高昂，因为这仅需对现有技术进行很小的改动。2003 年 Inetl 将对所有 2.4 GHz 以上的处理器采用超线程技术。Intel 的一项内部规划中，计划对其处理器增加一项附加费（大约 50 欧元，约合人民币 443 元左右）。如果您正准备购买 Intel 的 CPU，我们建议再等待一小段时间购买支持超线程技术的款型。

趋势 3：更高的时钟频率

2003 年末 Intel 将把其 Northwood 内核的 Pentium 4 处理器从目前的 0.13 微米工艺提升到了 0.09 微米。而时钟频率提到 3.2 GHz 及更高。为了回应 AMD Athlon64 的快速内存接口，Intel 将前端总线从 133 MHz 提升到 200 MHz。由于每时钟周期可以访问 4 倍的数据，对 FSB 533 和 FSB 800 的命名也因此而改变。便宜的 Celeron 处理器 2003 年将达到 2.4 GHz，但这对于下一代游戏来说还是太慢了。

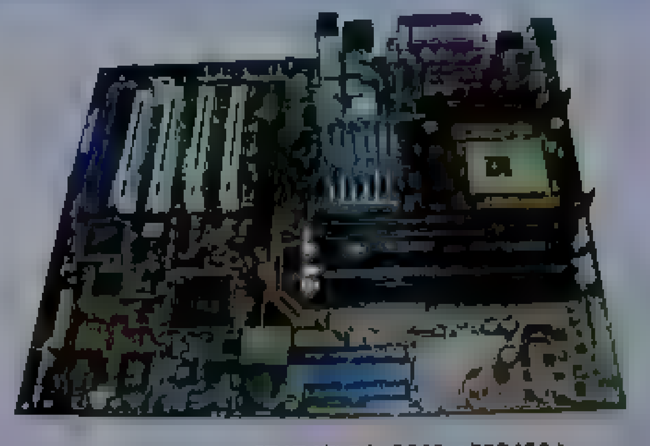
趋势 4：Rambus 被抛弃

2003 年双通道 DDR 内存性能表现优异，PC 1066 Rambus 被 Intel 放弃。I850E 芯片组将不再有后继产品。Intel E7205 内存总线采用 PC 2100（DDR 266），新 Pentium 4 Canterwood 和 Springdale 芯片组将支持 DDR 400（PC 3200）。如果你正在使用 Rambus 系统，它可以满足 2003 年所有需要，但我们还是建议你升级。

趋势 5：增强版的 Turbo-DDR

众所周知 Pentium 4 处理器需要具有极高速度的内存。因此 Intel 倡导双通道 PC 3200，其带宽高达 6.4 GB/s。但它也有不足之处·4 个接口插槽设计，要求内存模块必须成对使用。将要在 2003 年第 3 季度推出的 Canterwood 和 Springdale 系列芯片组支持所有 Socket 478 处理器，包括 0.09 微米的 Prescott。两者间的区别是，更贵些的 Canterwood 带有一个神秘的 Turbo 模式，它可以在 BIOS 中被设定为打开，只有 FSB 800 的处理器和 PC 3200（DDR 400）内存才支持此功能。据说该功能可以明显提升系统性能，但是否运行稳定尚不知晓。Canterwood 和 Springdale 系列芯片组都将搭配新 Intel 南桥芯片 ICH5，它支持 AGP 8×、USB 2.0、LAN 和 Serial-ATA。

同样，SiS 也采用双通道 DDR，其 655 芯片组支持 PC 2700（DDR 333）。SiS 的不足之处是缺乏对 FSB 800 的支持。当然至少目前 SiS 芯片组和较昂贵的 Intel 芯片组运行得一样快。



新内存标准——双通道 PC 3200（DDR400）

CPU 趋势展望

!	2003 年将进行决定性的革新！主频不再唱主角，新技术开发成为重点。目前看不出在 AMD 64 位处理器和 Intel 超线程技术间谁会取得最终胜利。
•	原型发布 Barton 内核的 AthlonXP 是 AMD 最后一款 SocketA 架构处理器，低端的 Duron 和 Celeron 在 2003 年将丧失大部分市场份额

我们的建议：目前不是装机的好时期，等到 3 月 CeBit 大展过后价格将下跌。不要选择作为办公室用途的 Duron 和 Celeron 来搭建你的系统。

主板和内存趋势展望

!	PC 3200（DDR 400）和新的 Serial-ATA 界面是最新的主板趋势
!	SDRAM 已经消亡。麻烦的是仅仅数月前推出的很多主板都不支持今后带有加速前[illegible]线的 CPU。

我们的建议：SDRAM 会造成新处理器性能下降 20%。当你决定换新主板之前，应明确认它和你未来的 CPU 兼容。

其它厂商处理器

趋势 1：VIA C3

采用 Intel Socket 370 接口的 VIA C3 处理器主频为 1.0 GHz。该处理器针对静音 PC 和办公室电脑进行了优化。在 3D 表现方面，它甚至比 Celeron 或 Duron 还慢。C3 采用 0.13 微米工艺，耗能少。结合铜质散热器，C3 的发热很小。VIA 解释说，人们在卧室或办公室需要一套安静的系统。另外制造商将 C3 绑定在一片叫迷你 ITX 的主板上出售。这片主板只有 17×17 cm，并集成网卡、声卡、显卡和 1 个 PCI 插槽。目前最快的 C3 结合 PC 2100（DDR 266）和 MPEG-4 解码器，可以播放包括 DVD 在内的多媒体内容。

趋势 2：Transmeta Crusoe

Transmeta 的 Crusoe 处理器是市场上最便宜的 CPU。2003 年它的主频达到了 1.0 GHz。与现在的 TM5800 相比，新 TM8000 每个时钟周期可完成双倍工作。与 C3 一样，Crusoe 处理器更适用于静音 PC。它的 3D 性能明显比 Intel 和 AMD 慢很多。主板趋势 ■（文 /Daniel Visarius 译 / 见炎）

Serial-ATA 测试：Seagate 的 Barracuda V 容量为 120 GB，7200 转 / 分。与目前的并行 ATA 相比，Serial-ATA 有很多优势：数据传输率高达 150 MB。传输线相较于 IDE 硬盘细小许多，可以免除机箱内排线杂乱的困扰，也利于缩减整机体积。在 CeBit 上展示后这些驱动器将很快出现在商店货台上。

多媒体控制

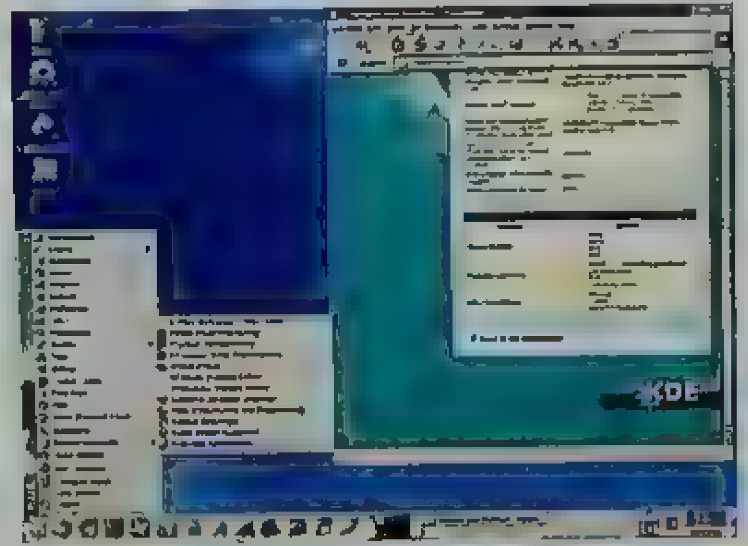
Windows 趋势

2003 年微软将向多媒体方向发展。现有情况表明，微软目前提出的最迟从 2005 年开始使用的 Palladium 技术（编按：一种旨在提高电脑保密性能、阻止侵权行为，并增强企业对计算机控制的技术）被认为其带来的负面效应更明显，我们显然赞同这一观点

Windows 凭借着其 95%的市场占有率在操作系统排行榜上名列第一。为了保持这样的市场份额，2003 年微软扩展了带有 Media Center Edition 组件的 Windows XP 版本的网络多媒体功能。下一代 Windows 系统将有望在 2004 年问世——其工业代号为 Longhorn。我们对此将会有更多报道。但不足之处是：它的安全防范和防拷贝标准都会削弱用户的权限。

趋势 1：全面多媒体化

Windows XP 的 Media Center Edition 将你的电脑变成一套多媒体系统。据说该系统对硬件要求非常高。为了使用这些新增加的多媒体功能，你除了要有一颗最新的 CPU 和一片强劲的 3D 显卡以外，还要有一支红外线遥控器，比如支持电视输出的 TV 调谐器。网上曾提供有一段 Flash 动画，它向我们展示了通过红外遥控器全面操作电脑的模式。目前这一遥控套装仅在美国有售，它可以在安装有 XP 操作系统的特定电脑上实现。



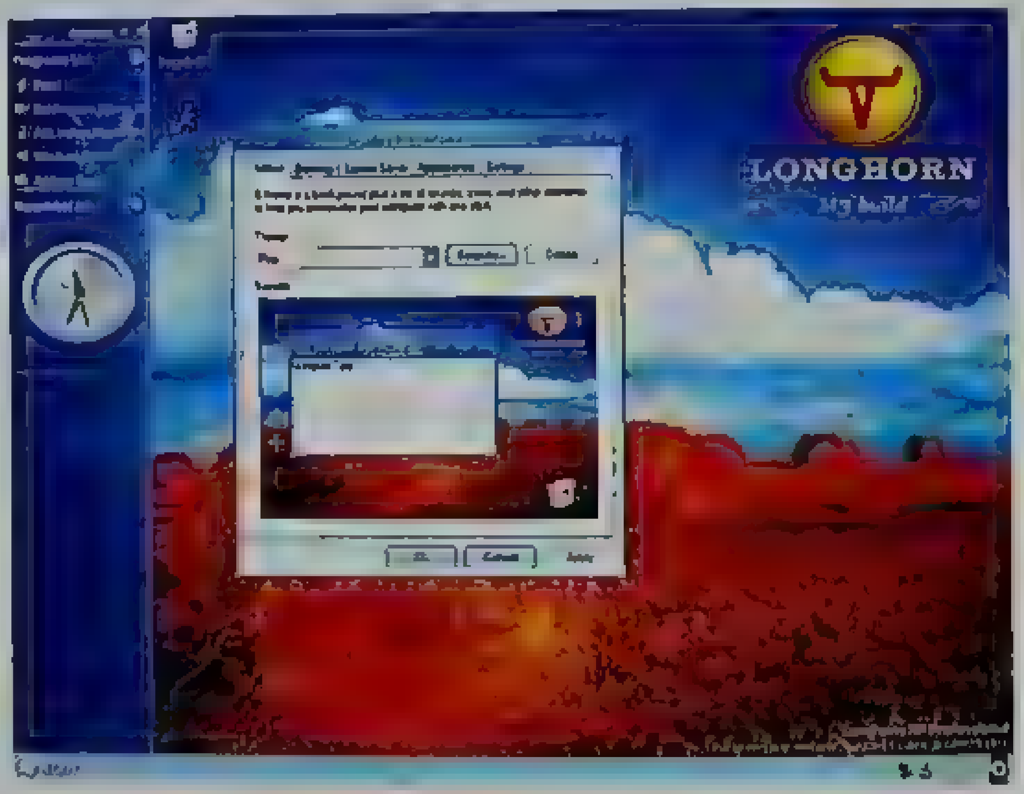
KDE 3 是目前最好的 Linux 人机界面之一。

趋势 2：64 位的 Windows

虽然 AMD 在 2003 年下半年很可能推出其 32/64 位混合的 Athlon64 处理器，但对于 Windows 游戏来说 64 微处理器在今年还不会成为主流。即使是在 2003 年中期有相应的 64 位版 Windows 出现，大多数游戏还将继续以 32 位模式运行。唯一与众不同的是《虚幻竞技场 2003》，它是一个例外。该游戏的 64 位版本号称提高了 20%的性能，但目前只能在 Linux 操作平台运行。

趋势 3：更舒适的操作

在新的 Windows 操作系统 Longhorn 中，总的趋势是使操作越来越简单。在安装过程中你可以制作一张口令备份磁盘。要是忘了自己的密码，只要用这张磁盘就能找回来。在工作过程中，你能很直观地看到非移动磁盘（硬盘和光驱等）的使用情况。在窗口边条中可以方便地找到诸如 MP3 播放器和聊天程序。新的文件存放系统 WinFS 建立在数据库模式基础上，它可以在大容量驱动器上实现更快的搜索速度。因为 Longhorn 和 Windows XP 很相似，它应该可以运行大多数最新游戏。但不支持更早的 DOS 游戏。



最新的 Windows Longhorn 可以让用户从边条图标启动常用程序

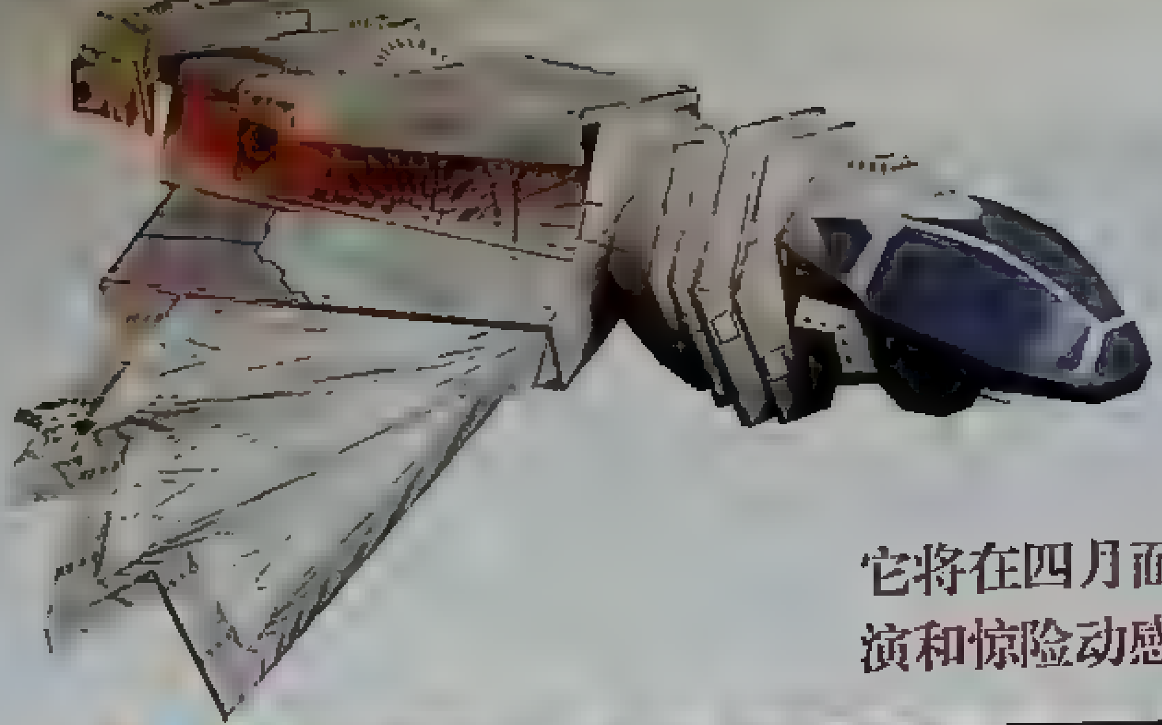
趋势 4：全面掌控

拥有 Palladium 安全组件的 Longhorn 支持 TCPA 标准（编按：TCPA 是一个以提高计算平台安全性为目的的业界团体，全称为 Trusted Computing Platform Alliance。它成立于 1999 年 10 月，由 IBM、康柏、惠普、Intel 和微软等国际 IT 巨头创立，主要致力于提高通过使用个人电脑等计算平台进行电子交易的安全性。根据该团体订立的安全规格，各厂商及软件供应商的技术开发人员可以为用户提供信赖度更高的电子商务环境。目前 TCPA 加盟公司已达到 145 家，为新一代 PC 制定安全标准铺平道路）。通过安装一片主板附加芯片和启动一项 Internet 服务可以了解你打开了哪些文档，启动了什么程序，或者安装有哪些游戏。在 TCPA 创始者之一 Intel 公司看来，这项技术能够改善电脑安全性而且会越来越受欢迎。但问题在于，如果你的电脑没有安装 TCPA 是不是还能正常运行呢？这个问题的利害关系在于，该技术首先是为业界而生的——非法拷贝将被终结，当然一些令人不快的程序也将被从此关闭。在美国，一些政客甚至要求禁止使用与 TCPA 不兼容的电脑。

趋势 5：Linux 游戏平台日趋成熟

在 2003 年，免费的 Linux 将依然作为一套专业的商业办公系统出现。虽然随着 KDE（编按：指"K 桌面环境"。该项目始于 1997 年，始终以快速发展令世界吃惊。KDE 是一套完全免费且安装容易的 Linux 桌面环境。除了因为使用商业化的 QT 工具箱而略受指责外，几乎所有 Linux 发布版本都包括 KDE 运行环境。该桌面环境基于 UNIX 工作站的强大图形工作环境，包含大量 UNIX 应用程序，甚至象 Win98 一样内置文件管理和 Web 浏览合一的浏览器。KDE 被称为 PC 上所能见到的最漂亮的图形界面）第 3 版的推出，一个可以直观操作的图形界面终于在 Linux 系统出现，而且表现得相当好。但与之相配的游戏仍然是少之又少。除了动作游戏外，大多数游戏都仅为 Windows 平台设计。现在游戏制造商越来越多地被要求设计基于 Linux 平台的游戏。人们曾尝试将 Windows 的友好界面和 Linux 的稳定灵活特性合二为一，但建立一个 Lindows.com 的设想至今没有实现。■（文 /Daniel Visarius 译 / 顾志逾）

Windows 趋势	
↑	在 2003 年 Windows XP 将成为办公操作的标准系统，而且通过 Media Center Edition 组件成为全面的多媒体平台。Linux 对游戏的兼容性越来越成熟，但现在缺少为它设计游戏的制造商。
↓	滥用 TCPA 和 Palladium 技术将威胁到整个业界。DOS 及 Windows 95/98/ME 版本将过时，它们因太不稳定而落后于时代步伐。
我们的建议：继续放心使用 Windows XP，但注意及时升级。收集关于 Palladium 技术和不支持 TCPA 硬件的资料。	



太空飞行员的极大自由！

自由枪骑兵

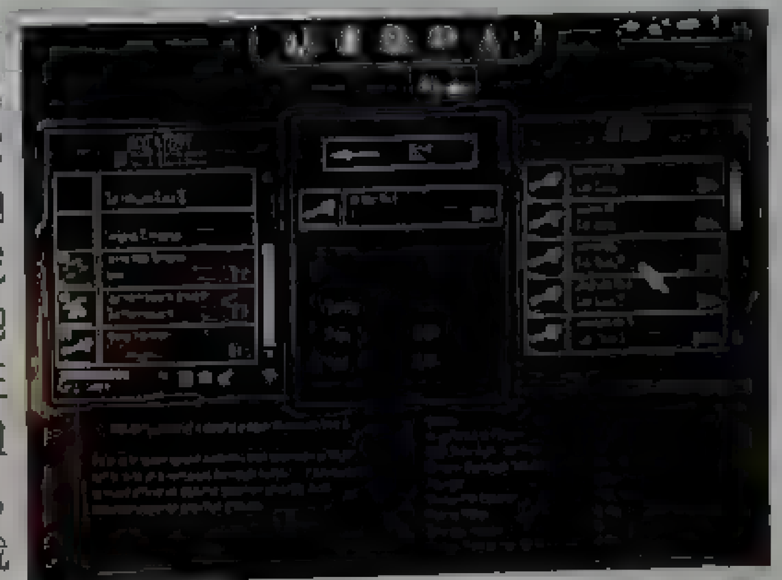
它将在四月面世。它将实现太空游戏的突破性变革：结合角色扮演和惊险动感的游戏性，将会以锐不可挡之势带来激情体验。

大型战役展现了无数战舰和能量束，调整后的控制设定将为太空大战带来可喜的动感要素。

舰长日志，恒星时 2003。这是一次长达 5 年、历尽艰险的长途漂泊。不过现在《自由枪骑兵》（Freelancer）即将降落在地球人的数据处理终端。研发期间舰长离船（创造者克里斯·罗伯茨飞走了），而 Digital Anvil 的船员们则获得了新的旗标（微软收购了这个研发团队）。在它命途多舛的旅程中真可谓风波不断，为此 GameStar "海军参谋部" 向德克萨斯州的奥斯丁发射了一具载人探测器。在那儿，菲尔·瓦登巴特（Phil Wattenbarger）和首席设计师约尔克·诺尔曼（Joerg Neumann）首次以 BETA 测试版进行了前所未有的试行。

还有…行动！

在早期的试玩版中，《自由枪骑兵》就已显现了若干超凡的目标。它是如何凸现太空飞行场景的呢？如同 Kubrick 在 2001 年拍摄的影片里一样，玩家凭借鼠标点击安排好飞行计划，自动驾驶功能会按部就班地执行。最初的这种概念只有一个小缺陷，它没什么乐趣。约尔克·诺尔曼，自克里斯·罗伯茨离开后担任游戏首席设计师工作，他回忆道："我们曾在显示器上堆了超过 40 种不同的图标，但这还不够刺激。我们要赋予玩家更多的直接控制。"为此控制方式将会完全不同。



飞船商人也同时销售武器，要针对敌人的弱点调整你的装备。

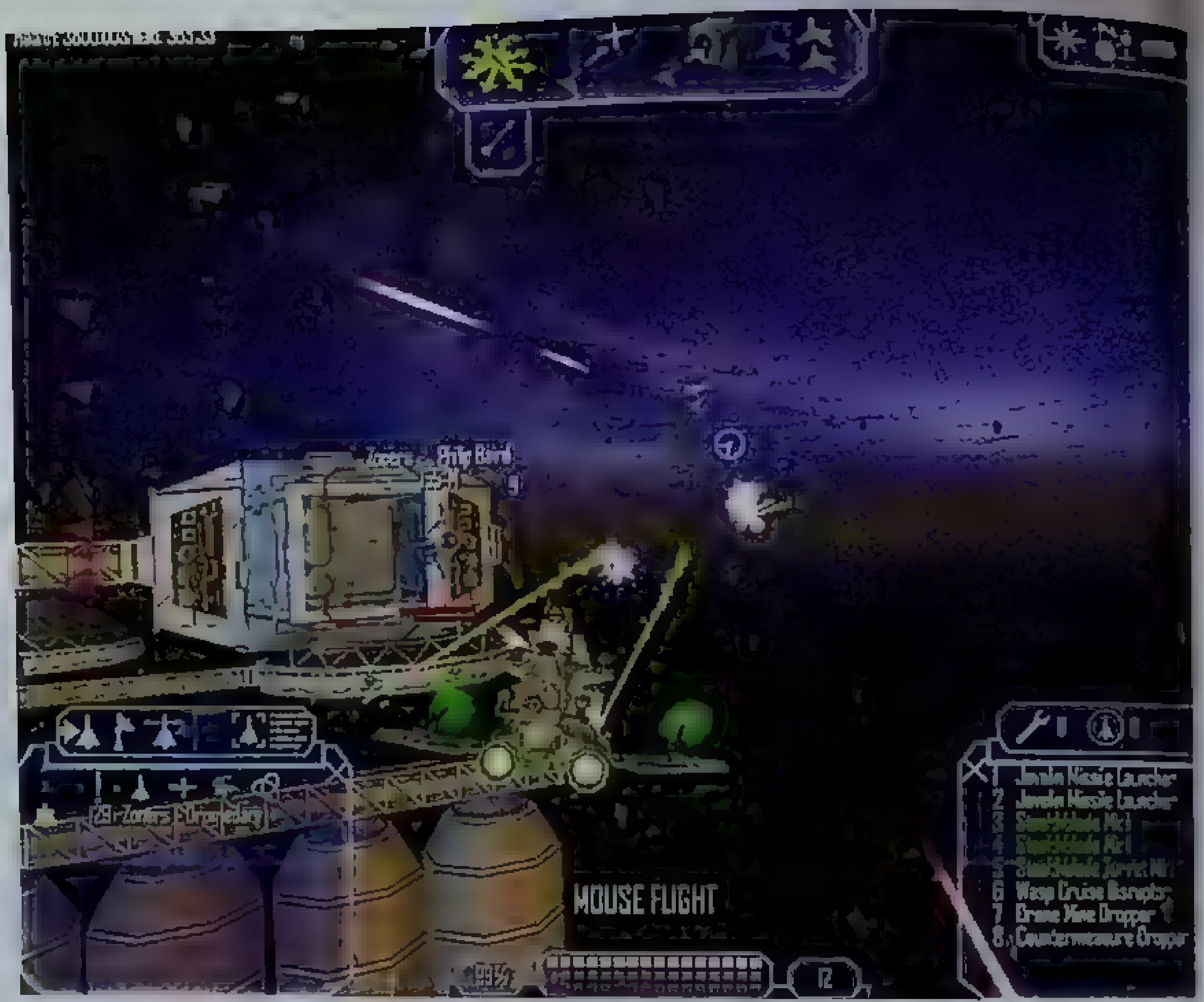
行星降落

新柏林行星属于莱因河之乡帝国。降落后我们点击屏幕上方左起第2个图标。

为了收集最新情报及找人攀谈，我们降落在当地的一家小酒馆门前。

点击这位金发女郎我们可以开始一次自动对话，通过这种方式可以获得任务和传闻。

这些过场影像实时运算产生，音效输出、特写及运镜都力求营造电影效果。



上方正中的图标代表直接控制、自动驾驶、降落和编队飞行；下方正中是能量反应堆、防护盾和飞船装甲的数值指示；右下方是武器菜单。

飞行摇杆？免了！

新的经过改良的《自由枪骑兵》，透过空间血战的激烈场面依然令人瞩目。控制方式更多的是源自射击游戏而非模拟游戏。在键盘上我们定义了不同的按键来控制飞船的加速、制动和移动。按下鼠标左键是以鼠标驾驶飞船，右键则是开火。如果松开两个按键，鼠标指针就会出现在屏幕上，这时可以选择目标或是点击菜单栏。飞行摇杆，多年来作为每个太空飞行员必不可少的设备，在此已从关键物品下降到无关紧要的地位，它已不再是惟一获得游戏支持的操控设备了。约尔克·诺尔曼说："像移动的同时射击这种特定的机动动作，摇杆的效果还是要差一些。"

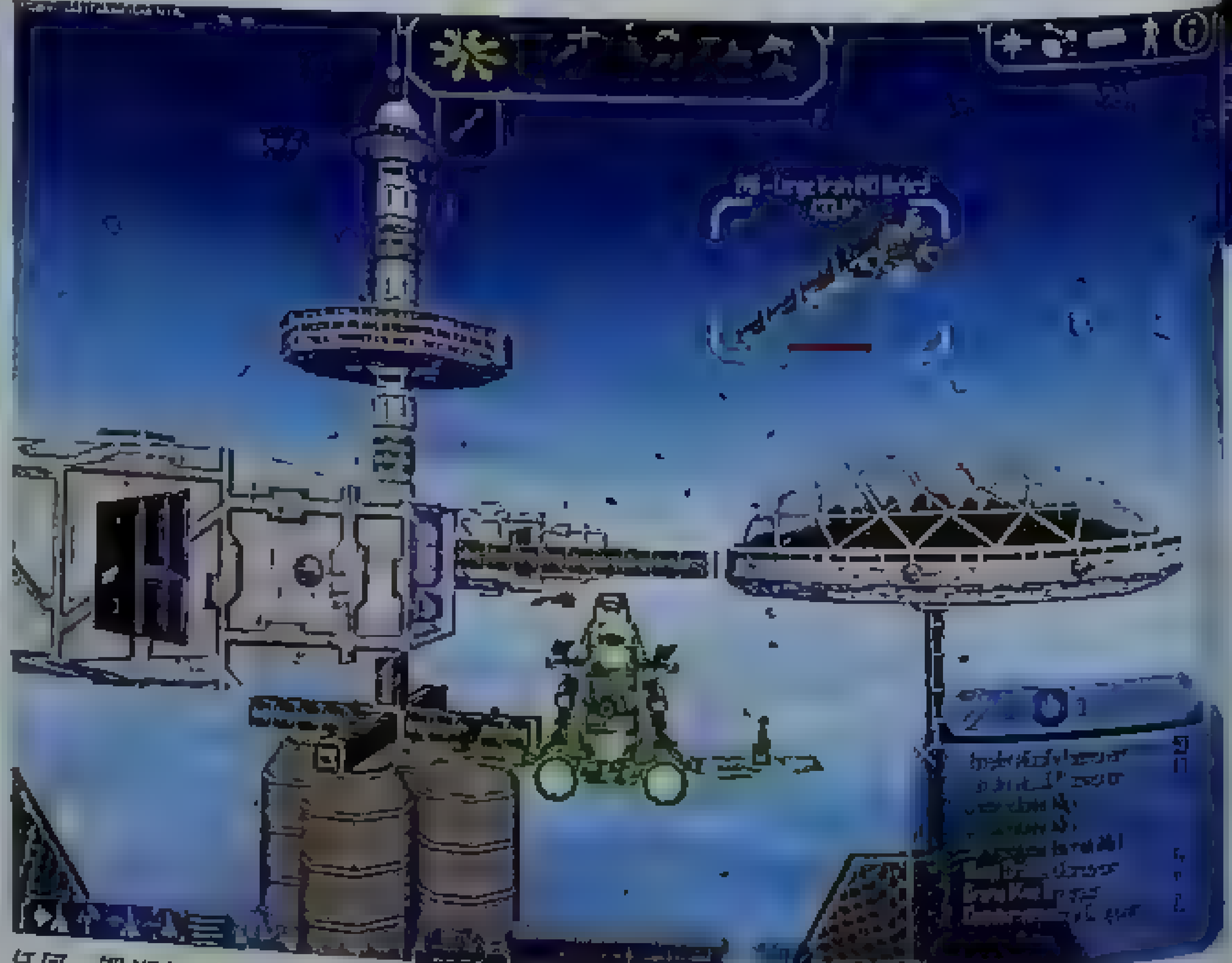
各种对抗战术深入地挖掘出太空机动的内涵。一些海盗团伙专门挡在航线的必经之路上，眼看不敌他们扑通一声扔颗空雷，打开后燃器就要溜之大吉。当然也有一些特殊操控手段供我们使用：凭借某种紧急制动技术可以使飞船迅速停下来，追击者将从你的身边冲过，这样它就从你的尾部进入到你的射击区域。至于消灭对手后遗留下的战利品，当然会被拖船收集后放入胜利者的囊中。

装备的定制

当隐约可以探见敌人的时候就要小心了　在游戏中会出现多种防护装甲，对于某种武器的攻击来说保护效果不一。举个例子，重力护甲对于激光、质子和脉冲攻击来说有很好的防护作用，但是电浆和粒子武器却可对此造成严重破坏。在激烈的交战中我们可以借助快捷键调整电池组和索诺机器人来修复装甲和护盾。在某种程度上说，这也和一段角色扮演类游戏中一次性补满的“神奇饮料”类道具形成了鲜明的对照。玩家在游戏中很少是独自行动的，点击选中一个图标就可以和友好的电脑飞行员组成一个强大的飞行编队。

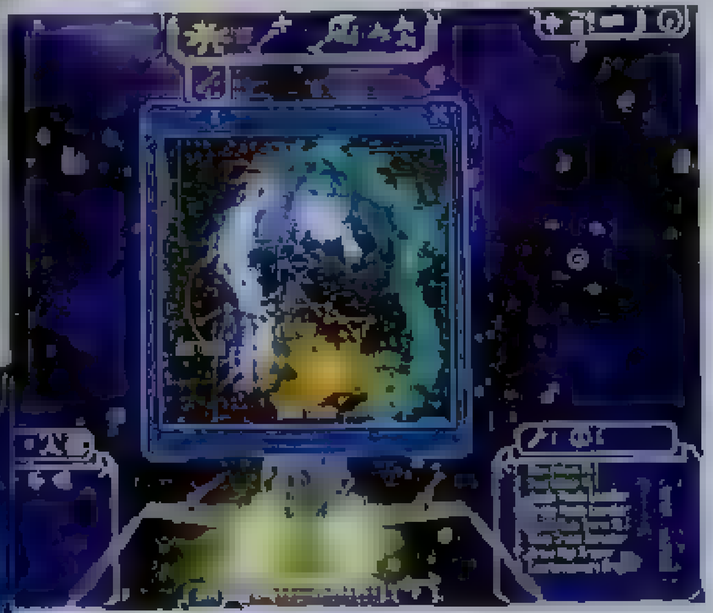
声望的升降

任何人在《自由枪骑兵》中与他人卷进的事件，都不会是巧合。在游戏中共有大约50个组织，这些组织之间都保持着复杂的关系。对你来说，像自由治安巡查飞行这样的任务，将对你的声望产生双重影响。在秩序守护者及其联盟方面你的声望将会上升，但你也会注意到，所有警察的死对头也会对你愈加充满恶意，很可能与你初次见面就会枪炮相加。如果你正在与星际海盗苦战，碰巧路过的个体飞船也会上前帮你一把。幸运的是，好声望也是可以想办法实现的：通过“捐献”金钱及一些特定任务，你可以逐步地改善敌对组织对你的态度。你的声望越高，就越能接到有利可图的任务，也更有机会从对应的组织那里获得更多的小道消息和高科技装备。



任何一艘NPC飞船都可以点击、通过无线电呼叫或跟随飞行。当然，前提是它并非敌方阵营的飞船……

《自由枪骑兵》的空间世界五彩缤纷，到处是空间站、太空船和大型物体……



扇区图可用于在星系内进行导航，并使你得以进入邻近的扇区。

飞行员的升级

有一个人创作的故事，令飞行员每天的生活充实且富有意义。我们的英雄多特·爱迪生（Trent Edison）是空间站7号自由港的一次浩劫中少数几位幸存者之一。自从这些流亡者抵达自由移民地爱哈顿之后，我们就接管了那儿的控制权。此刻爹特在当地一家小酒吧门前停下脚步四处张望，看看可有什么主顾。第一个“自由枪骑兵”的工作仍要算是雇佣兵们司空见惯的，但很快爹特就发现了不同寻常之处。在游戏中你可以随时在剧情任务和临时发生的可选性雇佣任务之间切换。完成任务将提升你的角色的等级，提升的程度要视任务完成的数量和完美度。游戏中有许多飞船和武器，其中一些是需要达到一定等级才能使用的。

总长超过2小时的过场影像不仅看起来制作技术精良，其中运用的视角变换、摇摄和蒙太奇效果更是引人注目。这一点儿都不奇怪，Digital Anvil为此可是雇佣了若干有好莱坞经验的电影人啊。关于游戏中的交谈，玩家并不能在多种回应方式中进行选择，但声望会对交谈有间接的影响。假如友好的NPC认出了你这位大英雄，他们就会友好地向你打招呼，并且会提供更多的资讯。

单人单飞船制

游戏一开始玩家得到了一架算是赠送的破飞船，不过不久你就可以在飞船商人面前把它不屑地踩在脚下。游戏中有30种船型，从重型运载飞船到灵活的战斗机，在游戏进程中都可以买到。但飞船泊位非常短缺，因此你不可能同时拥有多于一架的飞船。玩家如果想换一种船型的话，每个商人都会趁此良机开出高价。

动力反应装置和护盾是固定在飞船上的，不能更换。但武器系统可以调整，加农炮谁都买得起，另外还有从威力不足的激光炮到能量惊人威力极大的粒子炮。移动炮塔可根据玩家的操控移到侧翼或尾部。种类繁多的空雷，各式各样的火箭弹，还有用于攻击空间站和航空母舰的各色鱼雷，真是令人目不暇接。

多人联机配合

随着BETA测试阶段的来临，关于《自由枪骑兵》的神秘面纱终于被揭开：多人联机模式。关于这样一个延续性的多人联机世界，据称一年前就已被提上议事日程，随后在罗伯茨时代所有多人联机部分又被删除。如今作为折衷方案的情况是：人类玩家通过任务发生器接受指令一同飞行，以团队战术组织起来共同对付强大的敌方舰队。飞船及飞行员的升级情况会保存在用户自己的电脑中。不过在我们到来时仍未看到这部分游戏内容，也许还在进行最终测试和编制？看起来四月的上市日期是确凿的。■

（文/Heinrich Lenhardt 译/陆晶琳）

在炮塔视角我们控制观察镜头围绕飞船四处旋转，这样我们就能发现身后和侧翼的敌人。

GameStar 约尔克·诺尔曼

我们这个畅游宇宙的人：这个旅居海外的德国人于 Origin 公司开始他的游戏业界生涯，接手《自由枪骑兵》这部科幻游戏大作的最终设计工作。

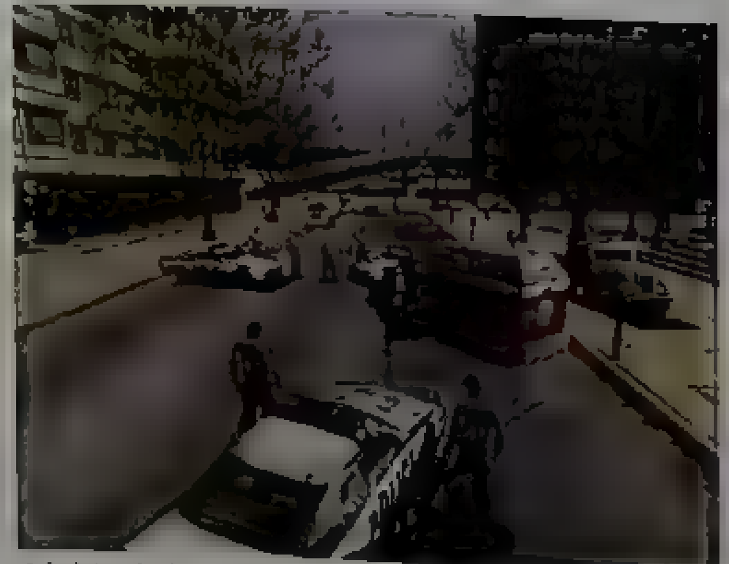
年　　龄：36
国　　籍：德国
居 住 地：奥斯丁，德克萨斯州，美国
职　　业：游戏设计师
学　　位：生物学和地理学硕士
口 头 禅："生命之作为铭记于世"（What we do in life echoes in eternity）

从业小传：何时有何作为？

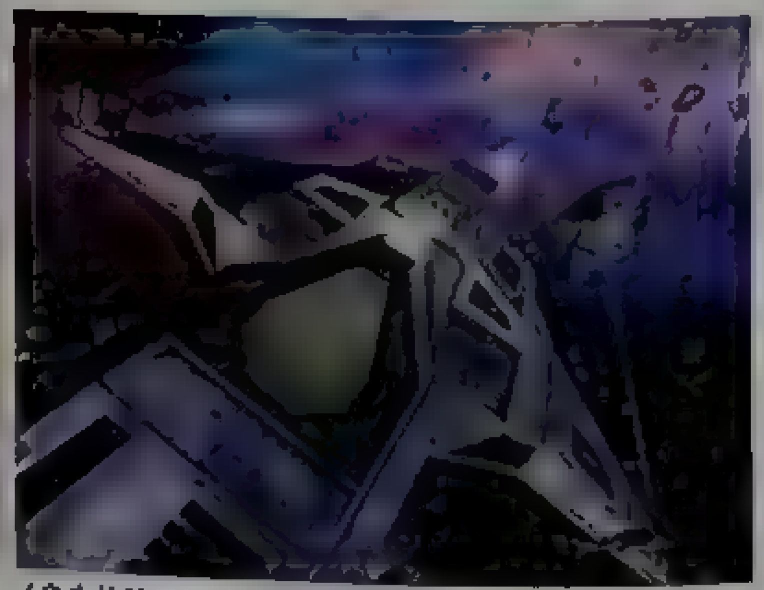
1994	担纲 Origin 多部作品的翻译工作，如《光荣之翼》（Wings of Glory）、《生化悍将》（Bioforge）和《银河飞将》（Wing Commander）Ⅲ&Ⅳ等。
1995	《无悔的十字军》（Crusader: No Remorse）
1996	《无悔的十字军Ⅱ》（Crusader: No Regret）
1997	"无悔的十字军"系列 PS 版和土星版的移植工作
1997	《火力》（Loose Cannon，未完成）
2003	《自由枪骑兵》（Freelancer）

约尔克·诺尔曼的代表作

《无悔的十字军》系列：在若干翻译工作后，约尔克·诺尔曼以制作人的身份加入到这两款惊人的动作冒险游戏的开发团队中。



《火力》：车技动作或步行于开放式场景中，在一场浩劫之后的游戏世界里自由行动。可惜由于优先投入到《自由枪骑兵》的开发工作，而使其至今尚未完成。



《自由枪骑兵》：在克里斯·罗伯茨离开 Digital Anvil 公司之后，约尔克·诺尔曼承担了这款太空模拟飞行游戏首席设计师的工作。

约尔克·诺尔曼的 14 个"第一"和"最爱"

你玩的第一个电脑游戏？
《太空入侵者》（Space Invaders）

独处孤岛选择携带的三部游戏？
《暗黑破坏神》（Diablo），《异尘余生》（Fallout），《无冬之夜》（Neverwinter Nights）。

你最喜欢的多人联机游戏？
《命令与征服》（Command & Conquer）首部作品。

你持币待购的游戏？
《命令与征服：将军》（C&C: General）

令你最失望的游戏？
《冰城传奇Ⅳ》（Bard's Tale 4），开发工作启动若干次，但最终没有面世。

你最喜欢的网站？
www.zvab.com

你最喜欢的电影？
《银翼杀手》（Blade Runner）

你生命中最美好的一天？
1988 年 2 月 9 日，那天我和现在的妻子相识。

你最喜欢的音乐？
Marillion（With Fish）

你最喜欢的书？
《大法师三部曲》（帕翠西亚·麦克基力浦）

你最喜欢的食物？
奶酪煎肉热狗

除了电脑以外你最大的爱好是什么？
科幻（书、电影、电视等等有关科幻的一切）

除了电脑游戏制作以外你梦想的工作是什么？
科幻小说家

你家冰箱的必备之物是……
奶酪煎肉热狗和比尔森生啤酒

"我们必须更用心地专注于实际的游戏性！"

约尔克·诺尔曼在这个重量级项目中超越了技术竞赛及皮套中的枪。

GameStar：像你这样一个德国人是如何跻身于美国游戏业的？
约·诺尔曼：我为了撰写论文而于 1993 年来到美国。当时一个熟人介绍我去应聘一个 Origin 公司德语翻译的工作。在本地化部门工作了差不多一年，托尼·祖诺维奇（Tony Zurovec）在动作冒险游戏《无悔的十字军》项目中给了我一个制作人的职位，在接下来的两年里我们还在几个项目中一同工作过。原本我们也有过创建自己公司的计划，但后来我们与罗伯茨兄弟（克里斯与艾林）一同在 Digital Anvil 进行研发工作。

GameStar：对一个旅居的德国人来说，最大的文化冲击是什么？
约·诺尔曼：大部分德州人只有手握皮套中的枪才会觉得安全；摄氏 40 度气温参加足球赛反而更带劲儿；这里想滑雪简直就是妄想——在西德克萨斯的某个沙丘上滑沙倒是有可能。

GameStar：在游戏业中你最想要改变什么？假如你有这样一个机会的话。
约·诺尔曼：如果真有可能的话，我希望会是那个困惑我们很长时间的，近乎疯狂的技术竞赛能有个头！从 VGA 到 SVGA 再到 3D 以及大容量纹理，游戏业界已经在视觉效果的营造上投入了太多的精力。现在业内优秀的图像程序员一大把，但在人工智能方面富有经验的人却寥寥无几。错误的出发点反过头来令消费者疲于奔命，因为太多的游戏只是因为图像上的革新而被推出。我们必须更用心地专注于实际的游戏性！

"许多游戏只是因为图像上的革新而被推出。"

GameStar：你会为游戏做些什么？如果你有无尽的资源和世上所有的时间。
约·诺尔曼：我梦想中的开发计划应该是一个高度互动的世界，可以提供给玩家完全的行动自由。作为一个游戏设计师，我对勾画一个世界架构拥有浓厚的兴趣，它将向玩者讲述并给予其尽可能多的空间和乐趣。《侠盗猎车手Ⅲ》（GTA3）在这方面做出了好榜样，当然人们依然可以作到更好。

GameStar：从《火力》的制作计划中到底抽调了什么而使其被搁置？
约·诺尔曼：Digital Anvil 此前的计划简单且太过冒进。最初 30 名雇员被分配到四个被外界给予极高期望值的游戏开发工作中，很快我们就发现，我们根本不可能使这些开发计划按期完成。事实证明，2000 年初决定把《火力》制作组与《自由枪骑兵》制作组合并是正确的。

GameStar：凭借《自由枪骑兵》你希望再次赋予太空模拟飞行类游戏以新生。这类游戏在过去几年里为何裹足不前？
约·诺尔曼：90 年代初的太空模拟飞行游戏，在视觉效果上比其它游戏类型给人留下了更深的印象。第一代《银河飞将》使玩者与游戏环境进行互动成为可能，程序实现了从细致的太空船到激光光束及爆炸等效果。当然人工智能方面还很简单，结局也与《星球大战》电影过于雷同。从那时起，PC 技术有了大幅度的提高，更为复杂的游戏架构被研发出来，玩家也从中获得了更高的自由度。而"太空模拟飞行游戏"自《银河飞将》之后的发展几乎停滞不前，我们正是希望以《自由枪骑兵》最终冲出这种困境。■（文 /Heinrich Lenhardt 译 / 张巍）

科幻二手书店诺尔曼

约·诺尔曼有两种收藏爱好，书就是其中之一。按最近的电脑统计，他的私人图书馆藏书接近 25000 册，其中很大一部分是科幻和奇幻类。约·诺尔曼指着一张自己和小女儿伊莎贝尔坐在床上的生活照解释说"你们看到的只是我藏品的一小部分。我家四周的墙上都能看到从地板一直叠到天花板的书。我的收藏品最大的一部分是战前的德国空想奇幻小说（超过 5000 本），其中最古旧的写于 1630 年。这些书籍极为稀有，像佛利茨的《公元 2700》，赫下墨斯的《向北方》，利希顿泊格的《国家新建筑》等。"

虚幻 II

"虚幻"是 PC 游戏史上具有相当影响力的游戏之一。在历经近四年的制作后，续作《虚幻 II》（Unreal 2，后文简称 U2）终于面市。为什么一款单纯的射击游戏会受到各方的高度瞩目呢？它会给玩家带来哪些惊喜呢？以下便是本刊对此款游戏的测评。

GameStar Unreal 2

游戏内容

- 10 个星球
- 7 个外星种族
- 12 种武器
- 3 名同伴
- 24 种敌人
- 13 个任务
- 3 种难度

专题目录

评测内容 28
武器有效作战 30
技术测试 31
亚特兰蒂斯号全体船员 32
顶尖动作游戏六重奏 34

文 / Georg Valtin 译 / 戚磊

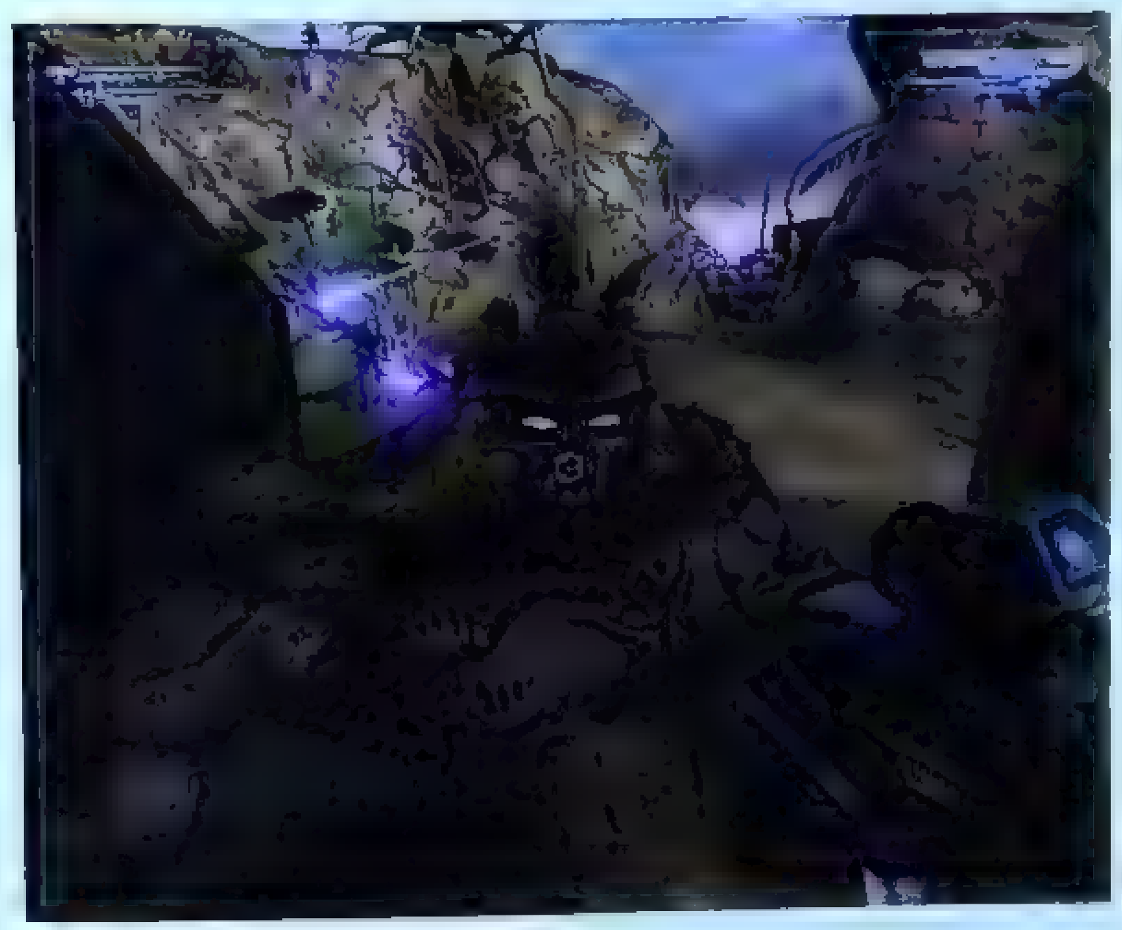
[illegible]对付巨型蜘蛛。U2 的[illegible]效果是迄今所有 PC 游戏中最出色的。

也许在每个人的内心深处都潜藏着当英雄的梦，当然，大多数情况下那只是梦而已。事实上，真正的英雄事迹却又往往是英雄们在被动情况下创造的，比如我们的主人公 Dalton。作为亚特兰蒂斯号飞船的警卫，Dalton 不得不驻守在宇宙的某个无聊角落中。偏偏在这片荒凉之地上，科学家们发现了外星生物，而这些生物也正为银河系其他种族所觊觎。这时，便轮到 Dalton 为了人类的尊严和财富而战斗了。

U2 叙述了一个我们熟悉的故事，一个普通士兵将由此扮演着救世英雄的形象。原创的武器、精彩的任务和出色的关卡设计成就了一部顶尖的射击游戏。不过，要想登上射击类游戏的王座，U2 还是显得有些力不从心。

作战，在敌人的身体里

为了寻找外星生物，Dalton 和他的同伴不得不漫无目的地游荡在宇宙中。与此相应，玩家也领略了一幅幅风格迥异的外星景观，如积雪的月球、实验室和热带丛林等等。室内室外场景交替出现，但让玩家在游戏中呼吸新鲜空气的时间只占到了三分之一，大多数时候，我们需要在隧道、走廊和大厅间穿梭。除了"房间→通道→房间"的一般设计外（当然，这些场景也决不会让你失望的），制作人员还设计了一些充满幻想色彩的场景，比如你需要深入一只怪物的体内作战，而它的身体覆盖了整个星球的表面。令人作呕的巨型鬃毛从大脑状的墙壁上长出，角落里攀缘生长着覆满鳞片的蔓藤植物，而荨麻状的怪物正伏在地板上，凶残地盯着猎物。薄雾配合阴森恐怖的声响，突出了离奇幻境带给玩家的奇妙感受。谈到游戏的高潮不得不说说 NC962 VIII 星球上的建筑，其外型让人联想到各式各样的异形电影。怪异的造型加上永远的不可知性，这致命的星球的确危机四伏。要



老敌人，新装备：凶残的 Skaarj 也在寻找神秘的外星生物。

所有人物都由大量多边形组成（如这个雇佣兵），并配有细致的纹理。

想得到额外的奖励，玩家需要仔细考虑弹药、急救包和能量瓶的使用。当然，在重大的战斗前，你可以去固定的补给站恢复体力和补充护甲。

全能战士

U2的任务设计当说是妙趣横生的。比如那个在夜晚去原始丛林寻找三艘坠落舰艇的任务。在所有船员登上亚特兰蒂斯号之前，玩家要和电脑控制的士兵一起同异型作战。而在另外一些任务中，玩家甚至可以直接控制NPC。比如你占领了一个敌军基地后，NPC部队赶来支援，你需要同他们一起保卫这座建筑。此时你可以给NPC下达一些简单的指令，诸如"守住后门"，他们的表现决不会让你失望。如果你说"掩护我"，他们也会立即执行，不过持续的时间并不长，也许是对你的实力充满信心吧。

在另一个任务中，玩家需要扮演一个出色的防守专家，在飞船维修时同凶狠的Amazonen作战。要击退敌人的优势力量，必须安放激光栅栏。该设备就列在物品清单中，可以和武器一样选择使用。鼠标点击即可安放在目标位置上，敌人靠近时设备便会自动激活，发出激光。在安放防卫设施时也可考虑地形因素，如果你在栅栏后安装了导弹发射器，便可用交叉火力封锁敌人。

射击，射击，再射击

U2里见不到《绝地武士Ⅱ》（Jedi Knight 2）中繁琐的谜题，玩家可以操纵角色，直线通关。如果碰到了一扇锁着的门，那么在下一个可进入的房间内一定有控制台。事实上谜题的解决甚至比想象更简单，你的长官Aida会通过无线电指引你每一步行动。U2对玩家脑细胞的消耗几乎为零，你绝不会将若干小时花费在寻找开关或出口的工作中，你的任务就是扣动扳机。当然也有极少的例外：在一个密布激光网的房间内，Dalton需要在石块上跳跃，以到达另外一层；接下来的一个跳跃练习则是为了躲避回旋的障碍物。

异型展览

喜爱电影《黑衣人》的玩家们一定也会对U2中的外星怪物感兴趣。这里游荡着各种怪异的生物，比如蜥蜴状的Izarianer、大蜘蛛以及在前作中便已认识的Skaarj，而Skaarj无疑是其中最聪明的一种。相遇时，Skaarj战士会射出一串能量球，然后跳过来近身搏斗。任何想要摆脱Skaarj的尝试都是徒劳的，它们的身手比你快多了。在游戏的后三分之一情节中，玩家则会遭遇到一些速度极慢的对手，但相应的Dalton也很难抵挡它们的一两发炮弹。

游戏中人类对手的表现很业余，多数情况下，佣兵都只是你的活靶子，即使身陷火海，他们竟然也会象植物般呆立不动，只有在面对火箭弹的时候他们才会对身边的箱子表现得敏感些。Amazonen战士看上去则有些好笑，它们总是扛着火箭发射器，象老式枪战片中疯狂扫射的孤胆英雄；中弹时，Amazonen会发出搞笑的呻吟声，就像一个被哥哥抢了布娃娃的10岁小姑娘。游戏中的读白配音缺乏表现力，大多数对话都是在朗读剧本，好在武器的音效出众，各种环境音效也非常到位。不过配合突发事件奏响的音乐并不引人注意；而在前作中，这方面的效果要好得多。

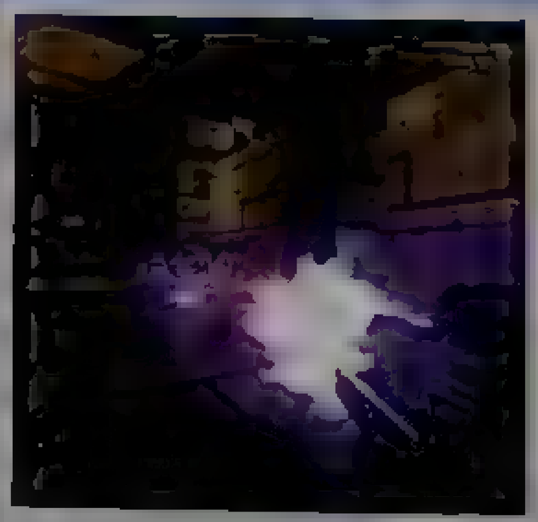
绚丽的图像效果

第一代"虚幻"中运用了当时最先进的图像技术，尤其是物体闪闪发光的外表，其华美

有效作战：用什么样的武器对付什么样的敌人？

对付Skaarj需要使用霰弹枪，能在近、中距离给敌人以痛击。最佳战术是：先用第二射击模式的火焰喷射器攻击，再用普通射击干掉正被煎烤的Skaarj。

蜘蛛枪可用来分散人类敌人的注意力。被缠上蛛丝后，敌人会惊慌失措地四下乱跑，自顾不暇。此时，你有充足的时间用你顺手的武器解决他们。



用风暴枪解决Izerianer的两大理由：第一，这种枪的子弹会像热刀切黄油一样割向Izerianer的蜥蜴状皮肤；第二，射速快，行动迟缓的Izerianer很难躲过它密集的炮火。

蜘蛛们总是成群结队地从四面八方冲过来。此时，火焰枪有了用武之地，它可以大面积杀伤敌人。果断的连发能迅速解决小个的，大个的不妨最后收拾。

技术测试

分辨率

U2采用了《虚幻竞技场2003》（Unreal Tournament 2003）的引擎，同时也呈现出了新的画面效果。要想在1024×768（高画质）的分辨率下流畅地同异形作战，最低需要主频1.8GHz的CPU和Geforce 2级的显卡。如果用640×480（低画质）的分辨率，800GHz的CPU配合Geforce 3也可应付。庆幸的是，此时的画质尚可接受（如图所示）。

内存和硬盘

Win 98/ME下需256MB内存，Windows XP下512MB；硬盘3G。

关于游戏设置的建议

1 画面细节的设置对运行有着重大影响。对人物、物体外表、场景元素、阴影等项目，玩家可以逐项调整。最低画质可带来最高25%的速度提升（当然要以损失画质为代价）。

2. 如果你没有Radeon 9700 Pro，请务必关闭显卡的反锯齿功能。高负荷运算会影响流畅度。

3 另外，把阴影效果减到最小时，画面帧数可以增加20%。你可以启用自动调节阴影的设置选项，这能够使你的系统性能达到最优化。如果你的电脑主频在1 000MHz以下的话，最好还是把所有的显示效果都调到最低。

4 "显示特效"和"显示精度"的选项允许你调节表现环境的细致程度，可以更细致地展现雨、火、烟雾或雪等。如果你用的还是老式的3D显卡，比如说Geforce 2，我们建议你选择较低的表现程度。

5 如果你的显卡配备了DDR显存，可以选用32bit色彩来游戏。

6 在高于2 0GHz的PC上，请务必关闭Vsync。否则刷新率会限制最大帧数。

（测试结果见下表）

640×480×16（画质最低）

1600×1200×32（画质最高）

测试结果

CPU 效果		TNT 2 (32 MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	[illegible]	Geforce 3	Geforce 4 Ti	Radeon 9700
800 MHz	640×480×16（画质最低）	不可运行或无法游戏	不可运行或无法游戏	尚可接受	尚可接受	尚可接受	流畅	流畅	流畅
	640×480×32（画质最高）	不可运行或无法游戏	不可运行或无法游戏	尚可接受	尚可接受	尚可接受	尚可接受	尚可接受	尚可接受
1.000 MHz	800×600×32（画质最高）			不流畅	不流畅	不流畅	尚可接受	尚可接受	尚可接受
	1024×768×32 [illegible]			不流畅	不流畅	不流畅	尚可接受	尚可接受	尚可接受
1.400 MHz	1024×768×32（画质最高）	不可运行或无法游戏	不可运行或无法游戏	尚可接受	尚可接受	尚可接受	尚可接受	流畅	流畅
	1280×1024×32（画质最高）	不可运行或无法游戏	不可运行或无法游戏	不流畅	尚可接受	尚可接受	尚可接受	尚可接受	尚可接受
1.800 MHz	1024×768×32（画质最高）			尚可接受	流畅	流畅	流畅	流畅	流畅
	1280×1024×32 [illegible]			不流畅	尚可接受	尚可接受	流畅	流畅	流畅
2.200 MHz	1280×1024×32（画质最高）	不可运行或无法游戏	不可运行或无法游戏	不流畅	流畅	流畅	流畅	流畅	流畅
	1600×1200×32 [illegible]	不可运行或无法游戏	不可运行或无法游戏	不流畅	尚可接受	尚可接受	尚可接受	流畅	流畅
2.800 MHz	1600×1200×32 [illegible]			不流畅	流畅	流畅	流畅	流畅	流畅
	1600×1200×32（4×反锯齿）			不流畅	不流畅	不流畅	不流畅	不流畅	流畅

不可运行或无法游戏　不流畅　尚可接受　流畅

重武器瞄准敌人的脑袋。前作中，这杆枪就很强。

程度至今无可比拟。U2更是采用了当今最出色的3D引擎，为众多Fans带来了革命性的视觉冲击。在某一个单项技术上，U2并无过人之处，但作为一个整体，其在图像上的成就却是惊人的。山脉、树木、岩石都有着高清晰度的纹理，处处美景如画，延伸至天边。沙滩高度拟真，绿草在微风中轻摇，而青苔则爬上了树干。室内场景同样精美，研究基地、宇宙飞船、异形营地都在和谐的光线中烁烁生辉。烟、雪、雨以及其他颗粒效果都异常真实；但水面的效果则不如《分裂细胞》(Splinter Cell)。

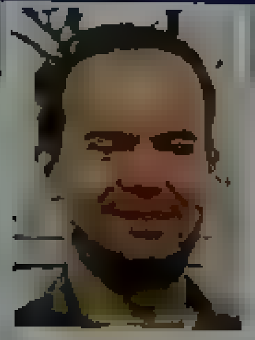
U2还带来了堪称主视角射击游戏史上最出色的火焰效果——给它这一头衔毫不为过，单独静物燃烧产生的火焰便足以让人叹为观止。当你使用火焰喷射器（游戏前期即可获得）时，那喷涌而出的火焰更是梦幻般完美，足以让所有的火龙自惭形秽。当你晃动武器时，火焰随之摇动，轨迹完全符合物理规则，这一切只能用地狱里的盛宴来形容。

Florian

Skaarj煎肉排配Aida薯条

U2并不是麦当劳的简单快餐，而是一道全民大餐。虽然分量不够足，但吃起来够味。换成游戏语言：武器很强劲，Skaarj很吓人，关卡也很精彩。只可惜进程短了些；缺乏分支剧情，也损害了重复游戏性。好在射击的快感不会被繁琐的谜题所破坏，剧情可以顺利地发展。但我却越发觉得，这并不完全是我期待中的U2。

Peter Steinlechner



并不完美

保卫飞船、给同伴下指令、激动人心的战役、密林中的搜寻行动……U2的出色即表现在任务中。可惜精心打造的任务只用简单的射击来完成——只不过包装精美，看上去很"新鲜"。

Epic并未带来我们期盼中的U2。制作者只不过采用了当今最先进的3D引擎。"巨大的建筑，惊人的场景效果……"——可惜这些广告语并不适当。的确，游戏展现了精美的画面效果，但绝不是最好的。以高标准来评判，我对它有些失望。

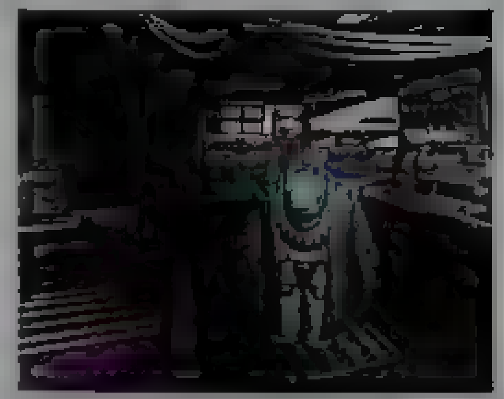
【亚特兰蒂斯号全体船员】

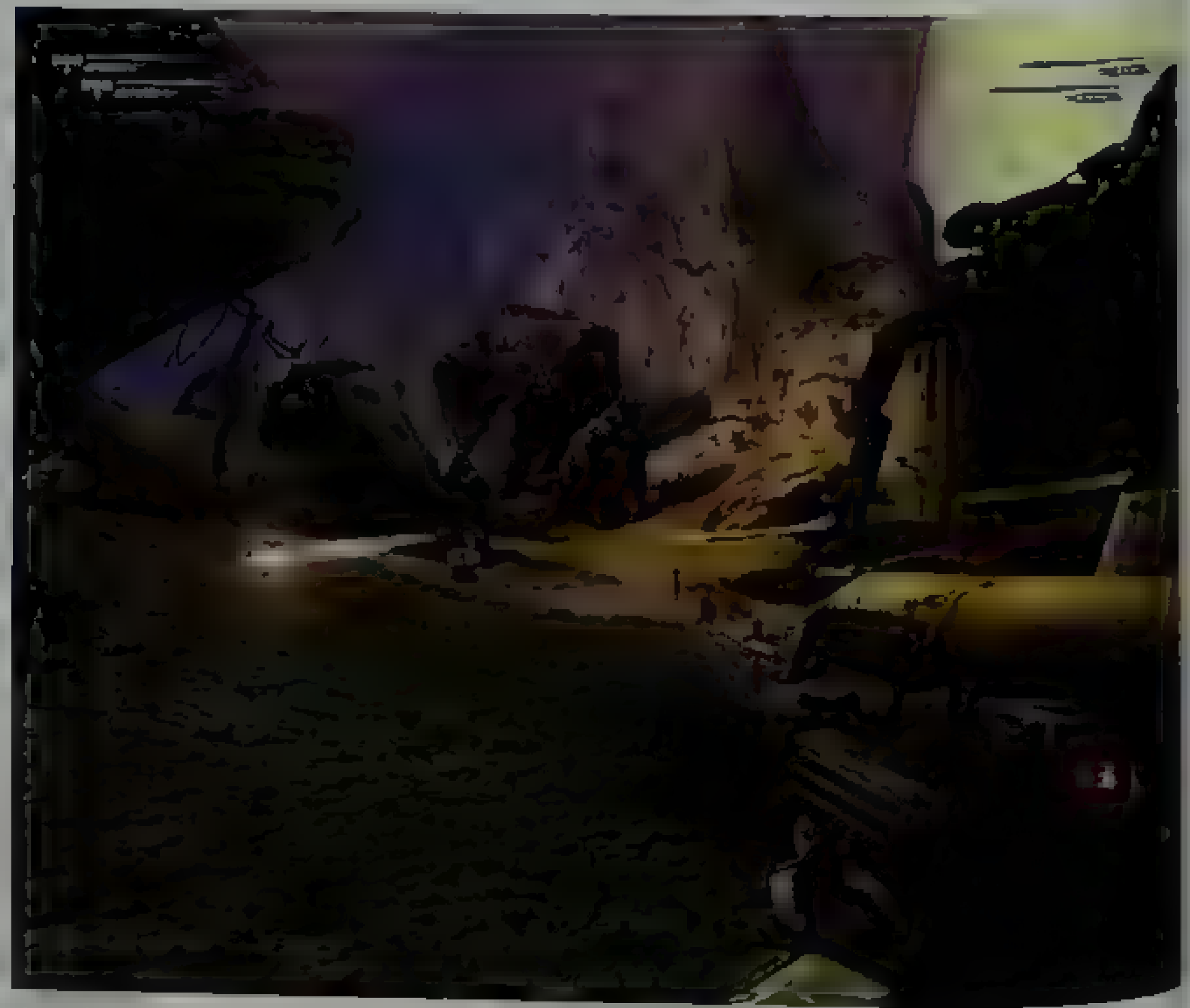
每个同伴都有一段感人的故事和鲜明的性格。

全副武装的John Dalton

Aida是第一指挥官，她以前也是个战士

工程师Isaak为Dalton设计武器


Ne'Ban是通信员


安置在激光栅栏后的火箭发射架（右）招呼着敌人，我们从侧面上。

Georg Valtin

火焰枪和超强装备

我期待着U2能和它的前作一样，给该类型的游戏带来突破。尽管一味的射击掩盖了这一层意义，却掩盖不了U2是一款顶级射击大作这个事实。没有磕磕绊绊，没有恼人的谜题，我可以尽兴地在设计精妙的关卡中畅游，与聪明的对手周旋，同时领略许多原创的情节。只有一点让我不满，那就是游戏的情节有些平庸。外星生物有很多派系，却都不能留下一个清晰的印象。

火焰与火苗——我最欣赏的是游戏中的原创武器，尤其是火焰喷射器，它喷出的火焰梦幻般美妙，是我的最爱。但我总感觉到，制作者并未充分挖掘出"Unreal"引擎的潜力。尽管如此，游戏的图像效果还是出众的。谜题并不吸引我，还是射击要更重要。所以我乐于扮演Dalton去拯救人类。

射击之外，有足够的时间欣赏美景。不过水面看着有些假。

令出即行

U2的情节均是原创的新作，Legend也曾预告了诸多游戏原创的重要情节。游戏的进程是由你的行动决定的，而情节的发展会在过场动画中得到体现。通常，故事如何发展要通过与船员的对话才能得知（见船员表）。除了任务，Aida、Isaak和Ne'Ban也会和你聊些私人话题，或是他们对上帝和世界的看法。当你觉得无聊时，可以随时终止这些谈话。我们建议玩家抽空听听这些对话，否则即便通关，也会遗漏很多内容。

武器和射击

在U2中，玩家的任务就是射击。因此，掌握几件称手的武器非常重要。在这个领域，Legend的制作人员可称得上真正的高手。每件普通的武器都有新创的配件，同时也具有相应的新式功能。比如，风暴枪会射出许多焊在一起的圆圈，这些圆圈会在击中目标时爆炸。火箭发射器的另一个作用是同时锁定四个敌人。榴弹发射器则是全能杀手，共能发射六种榴弹——破片杀伤手榴弹、燃烧弹、EMP、毒气弹、烟雾弹和触发手榴弹，以便在不同环境下选择使用。蜘蛛枪一定是最疯狂也最有效的枪械。这个大家伙喷出的蛛丝会让敌人手忙脚乱，只顾抖落身上这些难缠的丝。即使你爱好胡乱扫射，也得有选择地使用武器。远距离与Skaarj作战时，射速慢的火焰枪难寻用武之地；散射手枪和激光枪也伤害不了身披护甲的雇佣兵。详细的常用武器说明见表。

外太空建筑的阴森造型让人联想到异形电影。

白璧微瑕

再出色的游戏也有疏漏，U2同样难逃此理。一些树木的外部纹理有错误；更要命的是亚特兰蒂斯号飞船的大小比例失调，从外部看，Dalton的移动基地相当巨大，而在内部，乘务员却挤作一团。游戏还有一个个奇怪的问题：房间和过道中总堆放着一些大箱子，而Dalto却无法经由它们之间穿过。发行商Infogrames还须赶紧出补丁，以修正游戏的一个大Bug：游戏默认将任务目标记在日志上，事实上并非如此。好在情节是直线发展的，这一Bug并不会给玩家带来多大的麻烦。全世界发行的各种不同版本中，任务并不完全一致，幸好区别只表现在少量的支线任务上。■

顶尖动作游戏六重奏

面前摆着近期推出的一系列顶尖动作游戏。下面是我们对它们所进行的一些对比。

虚幻 II

Epic Games

基于最新版的"Unreal"引擎而制作。三分之一的情节在室外,其余在室内。纹理精美,但总体上少有视觉亮点。

扮演太空战士 John Dalton,在 10 个星球上猎捕外星生物。偏偏其他种族也插手其中。

剧情直线发展,通过射击完成任务。间或也可自行安排防御设施。大多数情况下,射击先于思考。

适合热衷于 Epics 的,不动脑筋的射击游戏爱好者、狂热的射击迷。 89%

四海兄弟

Illusion Softworks

引擎刻画了一个巨大而多变的繁华都市。精心设计的室内场景细致华美。3D 过场动画水准一流。

Tommy Angelo 是个出租车司机,后加入黑社会。故事围绕 Don Salieri 家族和其权利斗争而展开。

开着老式汽车惬意地在 30 年代的都市中穿行,不用在乎身后的盯梢者。连战斗都显得很有魅力。

适合黑手党电影的爱好者和那些想体验真实生活的玩家。 91%

分裂细胞

Ubi Soft

使用虚幻引擎的改进版。光影效果出众,人物形象精美。动画堪称顶级,关卡也很精彩。

扮演间谍 Sam Fisher,潜行于世界各地。开始是寻找失踪的同伴,后来是搜寻关于秘密武器的资料。

轻声,轻声,再轻声,千万不要引人注意。每一步都要精心盘算,武力起不到多大作用。

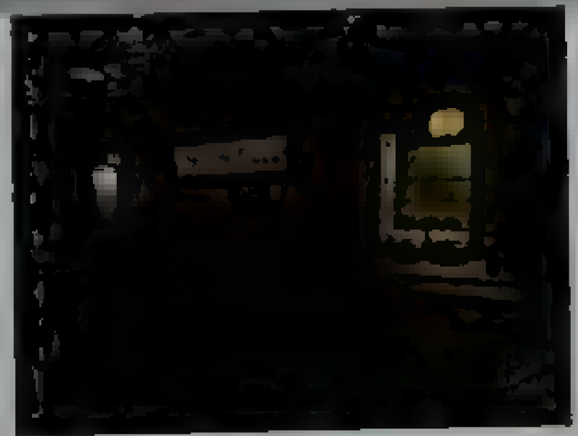
热衷多人游戏,身手却一般的玩家可以来试试。 91%

无人永生 II

Monolith

运用了最新版的 LithTech 引擎。室外部分富于变化。物体纹理细致生动,动画精美。

恐怖组织 H A R M 威胁着整个地球。美女间谍 Cate Archer 将世界从巨型基因战士的魔爪中拯救出来。



任务变化多端,甚至加入了 RPG 元素(技能体系)。游戏节奏平缓,相比之下,玩家需要经常和菜单打交道。

适合追求高品质却又在复杂的任务面前却步的玩家。 90%

虚幻竞技场 2003

Epic Games

采用的"Unreal"引擎版本稍旧。关卡精美,部分室外场景相当宏大。一些武器的效果出众,人物颇有生气。

没有真正意义上的情节,只不过多人关卡被嵌进了数字竞技比赛中。决赛中玩家面对的是一个代理冠军。

纯粹的射击比赛,或是同机器人,或是同其他玩家组队作战。节奏激烈,刺激肾上腺素分泌。适合有发泄欲望的玩家。

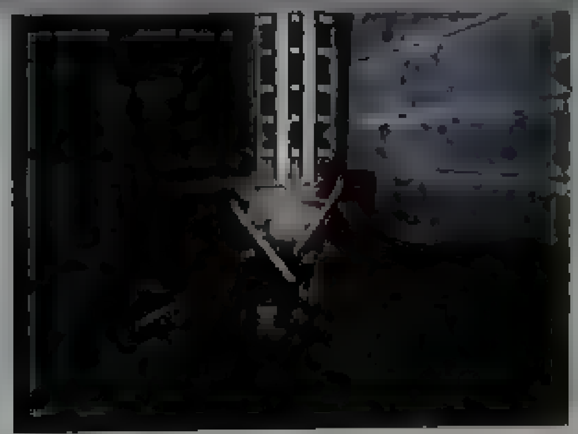
适合那些技术一般,动作也不够迅速,却偏爱多人对战的玩家。 89%

星球大战:绝地武士 II

Lucas Arts

采用"Quake3"引擎,多为室内作战。房间设计巧妙,但纹理灰暗生涩。

玩家扮演 Kyle Katarn,去消灭一个叛变的[illegible]。



无与伦比的光剑作战和原力系统。[illegible],但不断为谜题所扰。部分谜题难度过高。

所有星战迷和喜欢复杂作战方式的玩家都不要错过。 88%

随着阿克蒙德在世界树下粉身碎骨，燃烧军团的入侵也烟消云散，夜精灵们再次消失在白杨谷茂密的森林中。在大德鲁依法里奥和女祭司泰兰德的领导下，他们力图恢复被邪恶污染的大地。

饱尝战乱的兽人部落则在英明的酋长萨尔的领导下穿越荒凉的卡利姆多草原，来到了东部的丘陵地带。在他们不倦的劳作之下，一个新的国家——杜隆塔尔（Durotar）诞生了。

随着大法师吉娜远渡重洋逃离洛丹伦的人们，在荒原的东岸找到了他们新的家园，在那里的一座小岛上建立了新的首都塞拉摩（Theramore），这些疲惫的人已是支离破碎的人类联盟最后的幸存者了。

在波涛汹涌的大海另一端，堕落的王子阿尔塞斯已经成为洛丹伦新的国王。他手下的亡灵军团把任何的抵抗都扼杀在萌芽之时，一度强大高贵的人类帝国沦落为笼罩在恐怖与瘟疫之下的死亡之土。

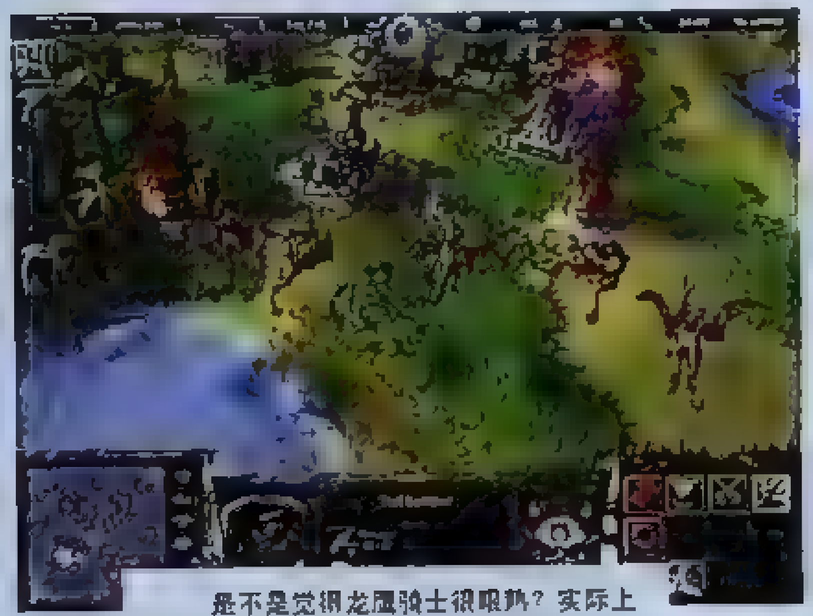
而一直被深埋在极北冰冠冰川（冰封王座）之下的巫王耐奥祖虽然失去了实体，但他的灵魂依然能籍着巫妖们来控制亡灵大军的行动。在借夜精灵除掉了燃烧军团之后，他下一步计划慢慢浮出水面。

耐奥祖透过阿尔塞斯的梦境不断地召唤他，终于，年青的亡灵骑士不再安于坐在洛丹伦的宝座之上，他决定前往 Northrend 大陆，到梦中萦绕不去的冰封王座一探究竟。新的阴谋在阴影中展开，新的战火即将在北地的冰原上燃起……

魔兽争霸III冰封王座

作为《魔兽争霸Ⅲ混乱之治》的扩展任务片，《冰封王座》的战役长度尚未确定，其总体结构依然是由各种族战役接续成的整体，先是夜精灵族，而后是人类，最后是亡灵族。但据 Rob Pardo 在访谈中所说，兽人的战役将是一个独立的故事，并不包含在主线当中。这会是下一代“魔兽争霸”的伏笔，还是意味着一个双线剧情的即时策略？我们将拭目以待。当然游戏中除了原作中的几个主角之外，还会有新的英雄登场，剧情就将围绕这些新老英雄展开，不知这次的“男一号”会落到谁的头上。

除了在剧情上继续向后延伸外，《冰封王座》理所当然地增加了大量的新元素，除了为我们带来全新的乐趣之外，也会使目前《魔兽争霸Ⅲ》对战的战略战术产生重大的变革。



是不是觉得龙鹰骑士很眼熟？实际上他们在《混乱之治》亡灵战役中就出现过。我们可以看到他们使用迷雾技能笼罩了兽人的箭塔，使其失效。

游戏中将包括三种全新的地形，以及相对应的一系列独具风格的建筑和中立生物。除了商店和佣兵公会之外，还添加了更多的中立建筑，它们拥有新的功能，比如可以为玩家的部队提供一些升级项目。从新的怪物身上玩家可以得到一些全新的宝物，虽然还不清楚到底加了多少，不过在截图中英雄所携带的物品都是前所未见的。目前暴雪只公布了三种，它们是：

聚金匣子	一个聚宝盆，可以为玩家提供黄金。
技能之书	可以让你的英雄取消已经学习的技能（后悔药）。
贤者之石	可以把你的一个宝物变成另一个同级的宝物。

另外，除了中立的商店之外玩家也可建造自己的商店，这种商店只对自己和同盟开放。不同种族的商店中出售的货品也不相同，比如在兽人的商店中可以买到回复药剂，而在夜精灵的商店中甚至会出售使白天变成黑夜的月石。

在《冰封王座》中制作者为每个种族分别添加了一位新英雄和若干新兵种，而且他们都各自拥有独特的技能（我好像在说废话……）。除此之外，游戏中还添加了一些中立的英雄，玩家可以在旅店（Traven）里雇佣他们来为你作战，这些中立的英雄也都有不同的特色，比如亡灵游侠（Undead Ranger）。毫无疑问，这将为游戏增添更多的变化。

制作者还提到了其它一些改进，例如可以设定建造建筑的序列，改进空中单位的寻路 AI 等。其中比较重要的是，在《魔兽争霸Ⅲ》BETA 测试时一度出现在战网界面上的战队模式（Clan）和锦标赛模式（Tournament）将在《冰封王座》中实装，新的游戏将会使玩家摆脱千篇一律的游戏范畴，带来更多乐趣。

人族新增英雄：
血之法师（Blood Mage）

在奎尔萨拉斯被阿尔塞斯率领的亡灵军团击溃之后，那些有幸逃离魔掌的高等精灵和人类一起来到了卡利姆多。仇恨和绝望使这些逃亡者变得疯狂，他们称自己为血精灵（Blood Elf）。为了给死去的族人讨还血债，他们开始不顾一切地研究更强大的法术，即便是动用燃烧军团的邪恶力量也在所不惜。精灵的狂热不仅把他们推上了力量的顶峰，也使他们滑向疯狂的深渊。

焰击（Flame Strike）

施放一个巨大的火柱，在周围的敌人都会受到伤害。越靠近中心，威力就越大。与人类大法师的“暴风雪”不同，“焰击”是一次性的法术，不会因为被催眠或击晕而打断。

放逐（Banish）

使一个单位刀枪不入并隐身，持续时间随着魔法的等级提高，当然在这段时间里他也不能攻击别人。

魔力闪光（Mana Flare）

【未经证实】简单点说就是区域性的“魔法燃灼”（Mana Burn），当然不会有恶魔猎人的那样强。而另一种说法是，血之法师放出一个闪电球，在有效时间内，周围任何施法的人都会遭雷击。

火焰纹章（Mark of Fire）

【未经证实】血之法师的终极技能，可以把一个单位变成恶魔

新增兵种：血精灵破法者

他们有着使周围的友军魔法免疫的能力（哇喔~），同时还拥有偷窃魔法的技能，破法者可以自动将敌人身上的状态魔法转移到自己的身上。在游戏的截图中我们可以看到，加了“嗜血术”的破法者在和兽人作战，这想必就是窃取魔法的功劳了。

新增兵种：龙鹰

从介绍来看这可能是一种辅助或是对地的空中单位，他拥有迷雾技能可以使敌人的防御塔失去作用，就像《星际争霸》中的海盗船一样。

个人认为，《混乱之治》中四个种族里人类的魔法已经是强得过分了，牧师的“治疗”和“驱散”，配上女巫的“减速”和相当于即死的“变羊术”，使得人类拥有一流的辅助能力，一流的攻击能力，还有《混乱之治》最强的魔法反制能力。如今再加上血精灵那些近乎无耻的法术，使人对暴雪的动机产生一些怀疑——这个扩展资料片可能会继续加强每个族的强项，而不是补足他们的缺点。

血之法师使用“焰击”火柱来攻击一群龙虾，我们可以发现他把火柱放在了龙虾的前面，这说明火柱能持续燃烧一段时间，看来会是个相当实用的法术。

从兽人身上的火可以清楚地看出“焰击”火柱的有效范围，和人类大法师的“暴风雪”基本相当

在这张图中可以清楚地看到破法者把兽人的嗜血术转移到了自己身上

兽族新增英雄：
暗影猎手（Shadow Hunter）

这是一个巨魔巫医英雄，虽然暴雪并未公布他的背景，但单就技能来看他可以在前期为兽人提供有效的治疗，这毫无疑问会使正统的"900流"（以步兵为主力的常规地面压制战术）硬派打法取代诡异的"塔推"（初期利用大量箭塔偷袭对方基地）、"暴飞龙"（大批制造双足飞龙做主力）等等成为兽人的王道。

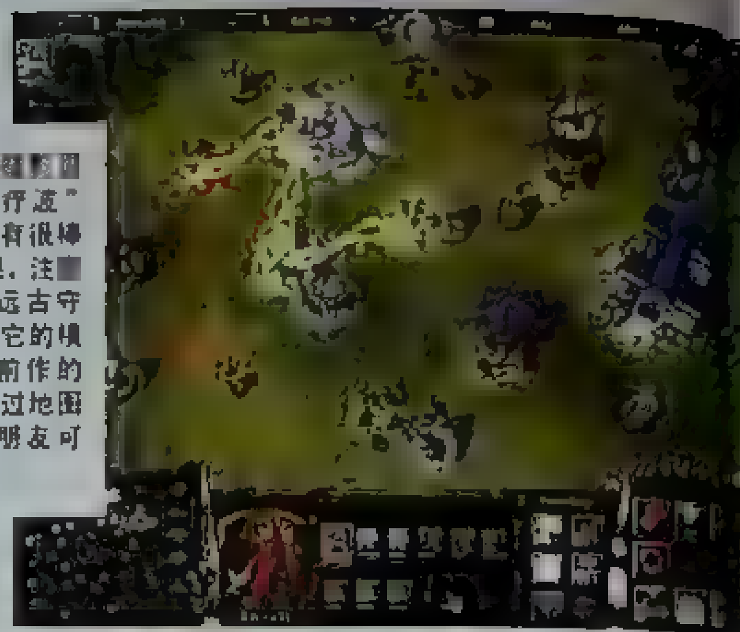
治疗波（Healing Wave）
和先知一样，暗影猎手可以放出一道连环闪电，只不过闪电的效果不是杀伤而是治疗，它的效果是"连环闪电"的两倍。

妖术（Hex）
将任意单位随机变成一种动物，比如小鸡、青蛙等等，看上去和女巫的"变形术"没什么区别。但感觉不会那么简单，这使我想起了在《星际争霸》中用后虫感染地图上的动物来侦察的另类手段。

远古守护者（Ancestral Guardian）
这是在《魔兽争霸Ⅲ》测试早期的巫医技能，后来被换成了"治疗杖"，如今又拿出来给了暗影猎手。他可以在地面上召唤出一支蛇杖，喷出火球来攻击接近的敌人。

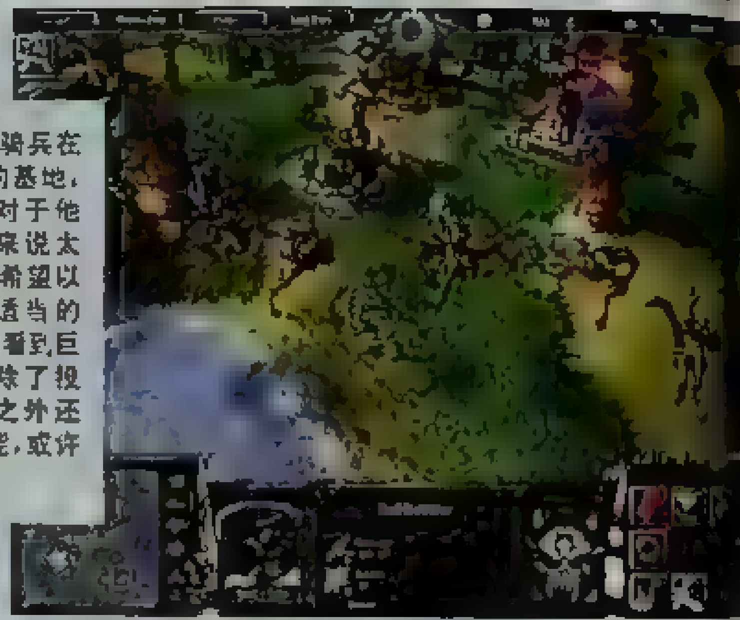
无敌结界（Globe of Invulnerability）
暗影猎手的终极技能，施展的时候可以使身边的友军变为刀枪不入状态。当然这也是有弱点的，一旦暗影猎手被催眠或打晕，结界就会消失。不过联想起月之祭司喝无敌药水放流星雨的场面，呃

新增单位：巨魔空骑兵（Troll Batrider）
骑着巨大蝙蝠飞上天的巨魔（呃~这算是什么形象……），目前还没有确切的资料，感觉是一种"空中掷弹兵"之类的东西。从截图上可以看到他有投燃烧瓶的技能，估计拆起房子很有一套。

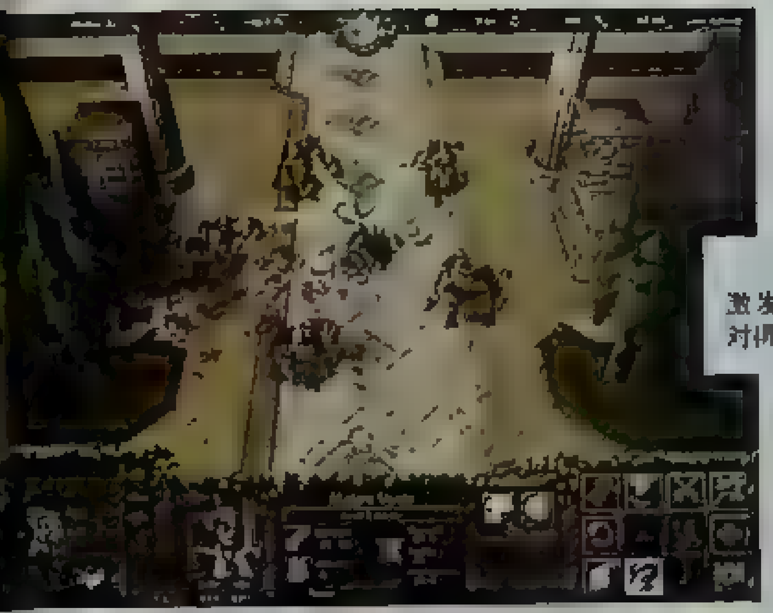


[illegible]手的"治疗波"了，看上去有很棒的视觉效果。注意左下方的远古守卫，实际上它的模型依然在前作的数据中，用过地图编辑器的朋友可能会见到。

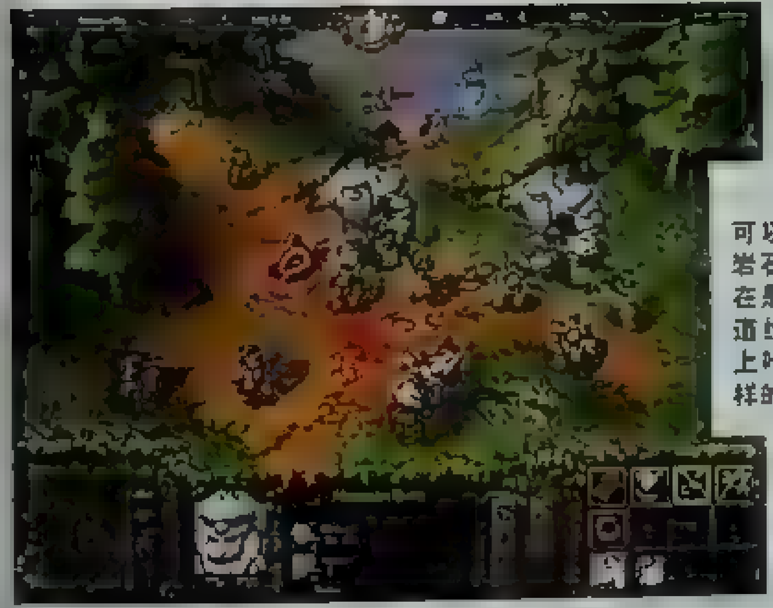
利用"闪现"传送到以往不能直达的位置。



巨魔空骑兵在轰炸人类的基地，感觉巨魔对于他们的坐骑来说太庞大了些，希望以后会改为适当的比例。我们看到巨魔空骑兵除了投掷燃烧瓶之外还有一个技能，或许是烟雾弹？



"刀轮"四下激发的场面还算对得起观众。



从这张图上可以清楚地看到岩石巨人体积，实在是很震撼，不知道给这种东西加上嗜血会有什么样的效果……

亡灵族新增英雄：
地穴领主（Crypt Lord）

这就是地穴蜘蛛们的头目了，一个大——不、不是蜘蛛，地穴领主更像是一只硕大的甲虫。很久以前他们的帝国一度占据了整个北方大陆，在巫王耐奥祖征服了Northrend之后，这些蜘蛛加入死亡军团之中，负责保卫死亡军团在北方的领地。

穿刺（Impale）
注意到地穴领主头上的角了么，他可以用这角把一个敌人挑起来扔出去。假若我们仔细想一下的话，这技能只能对付一个敌人，而且还是近身的。那么为了平衡，穿刺很可能会附加眩晕减速之类的效果，要不然就会是威力最大的单体攻击法术。

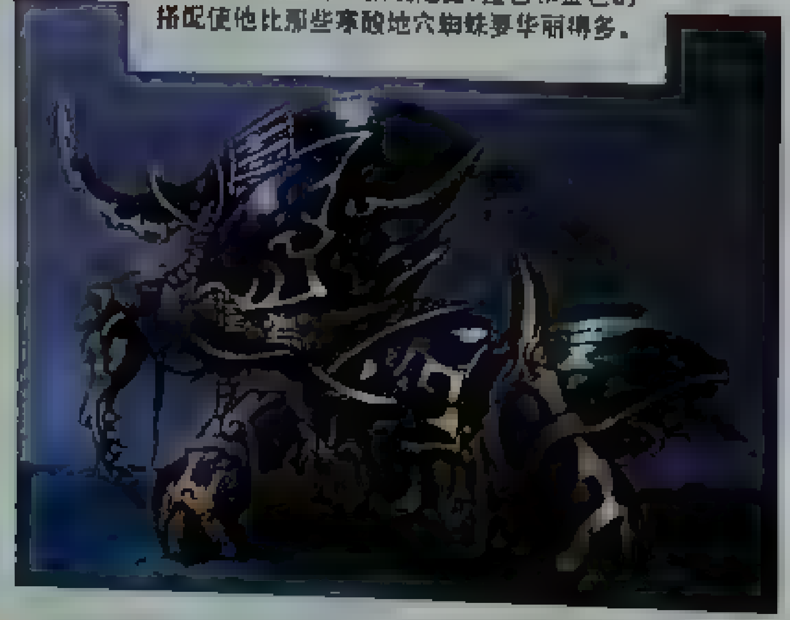
腐尸甲虫（Carrion scarabs）
召唤近战型的腐尸甲虫为自己作战。

荆棘盾牌（Thorn Shield）
被动技能，现在说法有些混乱，估计是对攻击者造成反伤害的。

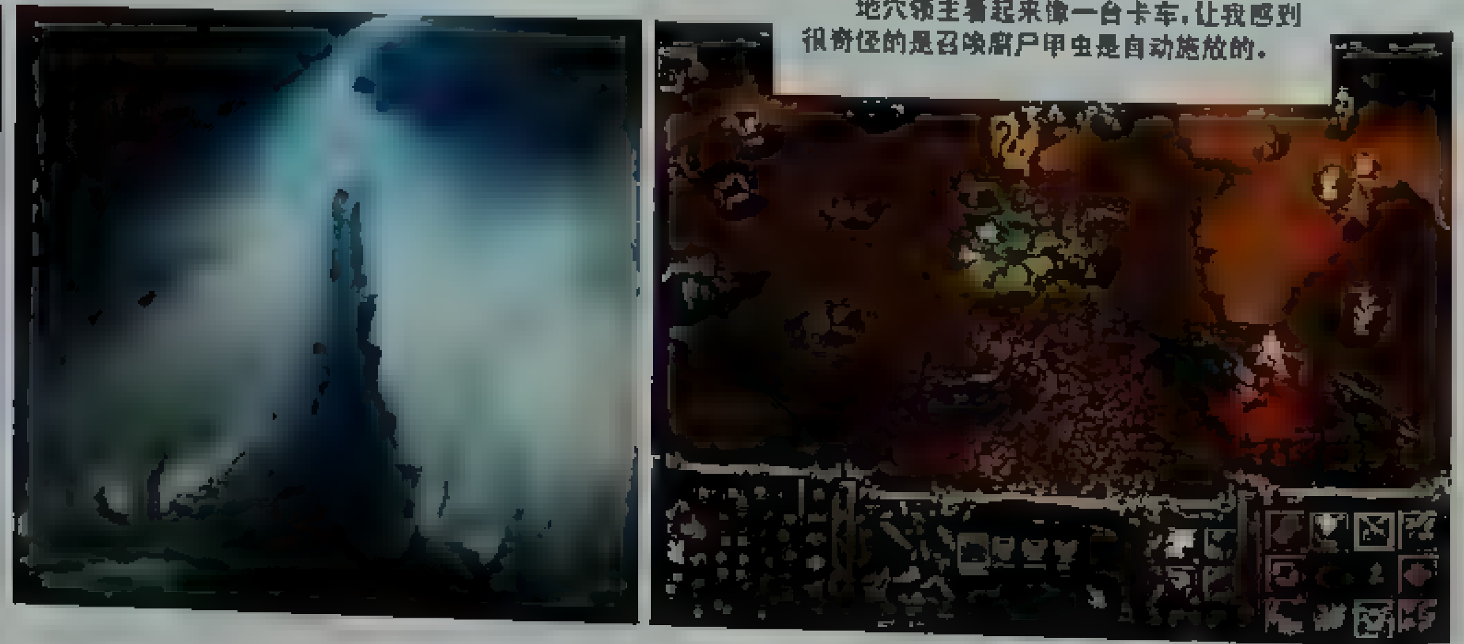
蝗虫群（Locust Swar）
地穴领主的终极技能，对目标施放一群蝗虫，目标和周围的敌人都会持续的减血。感觉和《星际争霸》中科考船的辐射有些相似。

至于亡灵新增的兵种，暴雪并没有多说。只是提到了会对现在的兵种做一些比较大的改变。比如亡灵巫师除了制造骷髅兵之外还可以召唤骷髅法师。地穴魔可以打洞钻入地下（终于名副其实了），除了空中兵种之外都不能发现它。

地穴领主的一张设定图，蓝色和金色的搭配使他比那些寒酸地穴蜘蛛要华丽得多。



地穴领主看起来像一台卡车，让我感到很奇怪的是召唤腐尸甲虫是自动施放的。



夜灵族新增英雄：
守望者（Warden）

守望者实际就是在《混乱之治》制作过程中取消掉的刺客，实际上她在《混乱之治》夜精灵战役中曾作为普通兵种出场，不知大家有否注意到。与同是敏捷型英雄的恶魔猎人相比，守望者虽不及恶魔猎人那样强悍霸道，却更加灵活机动，传送技能使她可以在万军之中来去自如。同样的，作为夜精灵的女性守望者在夜间可以隐形。

闪现（Blink）
短距传送，和人类大法师的大型传送不同，守望者只能把自己传到屏幕中的任意位置。但"闪现"却不需要施放时间，毫无疑问这会成为逃跑或突袭的最佳方式。

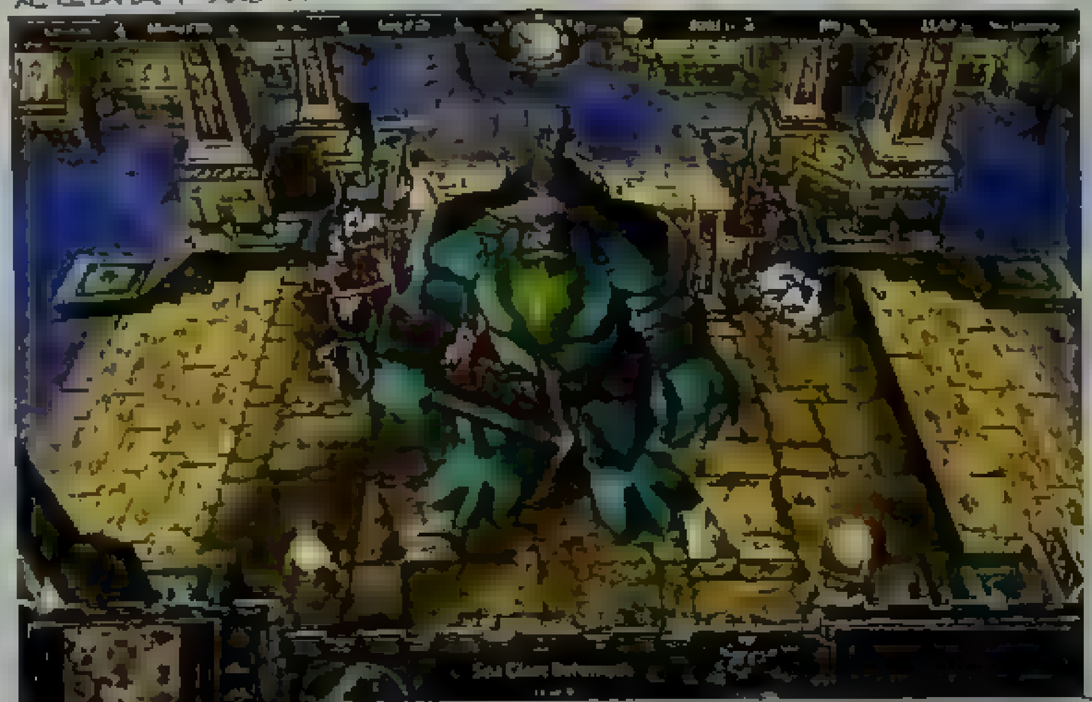
刀轮（Fan of Knives）
守望者一边旋转一边向四周射飞刀，可以伤害周围的敌人，相当于弱化版的"剑刃风暴"。

复仇之魂（Spirit Of Vengeance）
守望者的终极技能，简单点说如果谁杀了守望者，那么这个家伙也会被守望者的灵魂杀死。若想想你平时都是怎么杀死敌人的英雄的，就会发现，这其实这是个很无赖的技能。

我们可以把这三个技能合起来想象一下……在两军交战的时候一个守望者突然冲进你的队伍里，并且用"刀轮"砍倒那些濒死士兵，或是那些后排脆弱的魔法部队，而当你回过头来把守望者打到半死——就差最后一刀了，结果她却使用"闪现"一下跳出了你的包围。这时你会发现自己陷入了一个非常郁闷的处境，你的士兵无法追上一个敏捷型的英雄，要是用自己英雄放法术杀掉守望者她会顺带把你的英雄也送回祭坛，只好眼看着她跑回老家大灌井水……照这么推论，恶魔猎人那"魔兽第一流氓"的头衔怕是要让给守望者了。

新增兵种：岩石巨人（Mountain Giant）
一个巨大，非常巨大，要是你还不能理解的话就是一个基地那么大，笨重的身上长青苔的石头人。这下夜精灵有了一种比古树更加实用的肉盾，1750的HP、被动技能"石肤"能提供对穿刺攻击的附加防御，一根上面印着58~80 Siege的大棒棍（相信这东西拆起房子不会比基迈拉慢）。我很奇怪为什么这种完全不合传统风格的东西会加入以敏捷灵活著称的夜精灵军队里。更加诡异的是，这家伙的口齿还十分伶俐，岩石巨人的"嘲弄"技能可以让他周围的敌人放弃其他的目标转而攻击这块大石头。

除了向游戏中添加大量的新元素之外，制作组还为广大的地图迷们献上了一份礼物。在《冰封王座》中，地图编辑器将会被大大增强。访谈中Rob Pardo提到，其中的一项重大改变（同时也是游戏结构的），是在战役中玩家所做的事情可被记录下来，并直接影响到玩家游戏的进程。我们甚至可以做出这样战役：玩家在某关中得到一件宝物之后，被告知需要回到上一个地图中去并使用这件宝物完成一个任务，然后再返回到当前的地图来继续游戏。



虽然目前游戏主体的制作已经基本完成，但由于暴雪一贯的"吊胃口"政策，现在所知道的便只有上面这些了，仅仅就这些消息和若干截图来看，《冰封王座》虽然不会是个有革命意义的任务片，却也是中规中矩。暴雪将于近期开放《冰封王座》的平衡性测试，关于各个种族的改变就会见个分晓，届时将再为各位做详细的报导。

至于游戏做出来会如何，就像米卢说的那样，"态度决定一切"。有了暴雪做游戏的态度，《冰封王座》想不好玩也不可能罢。■(文 / Zeg)

■名称 Warcraft 3: The Frozen Throne ■制作 Blizzard ■上市 2003.7
■类型 即时策略(ST) ■代理 奥美电子 ■版本 英文版
A+

仙劍奇俠傳

制作密笔首度披露

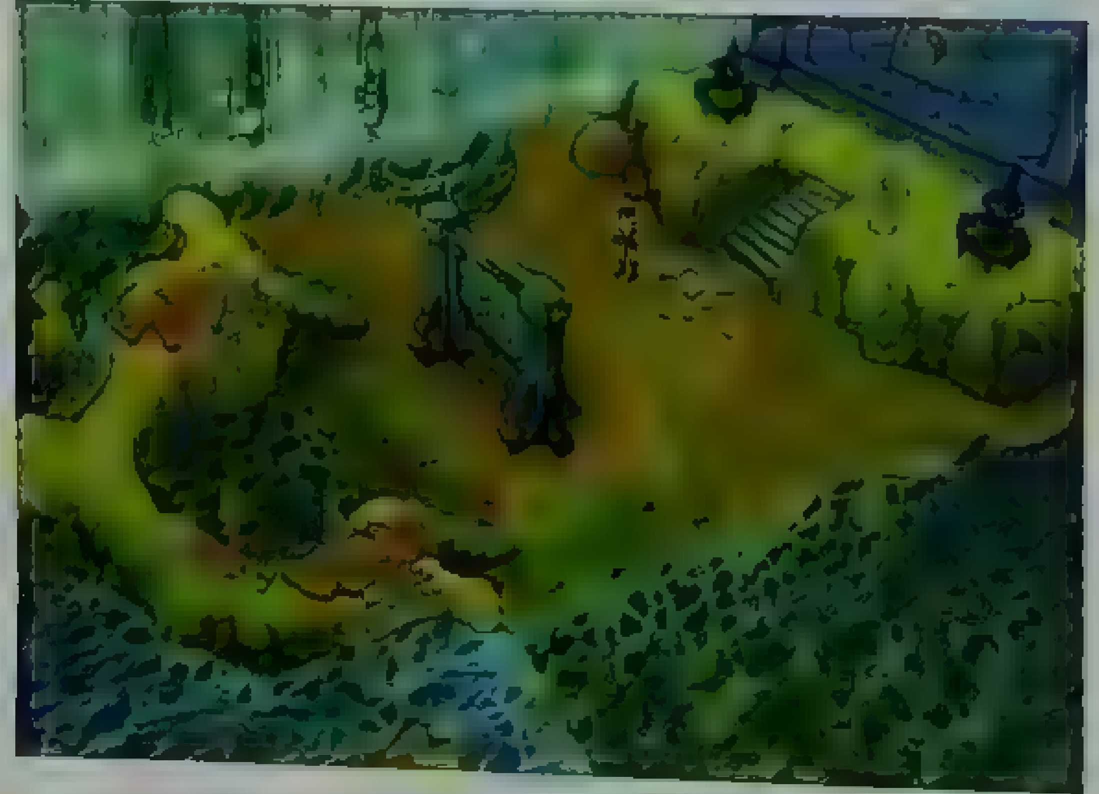
经典的作品，如好茶，外表沁人心脾的芳香和内中愈品愈怡的甘苦，缺一不可。好茶易得，好游戏难求，自《仙剑》过后，内涵与外在皆为上乘的国产游戏十分稀有，《仙剑Ⅱ》发售之后，《仙剑Ⅲ》渐渐浮出水面。各种小道消息也流传开来。为了了解《仙剑Ⅲ》的开发情况，笔者登门拜访了上海软星——《仙剑Ⅲ》正在这里紧张制作中。上海软星运营总监张毅君先生接受了笔者的采访

之前有《仙剑Ⅲ》将在今年暑期上市的消息，时间跟《仙剑Ⅱ》很近，很多玩家担心由于产品赶工，剧情会变得很短，您能否透露一下《仙剑Ⅲ》目前的开发进度呢？

《仙剑Ⅲ》是在2001年就开始制作，目前已经完成了80%，暑期上市的话进度上完全没有问题，所以请大家放心，绝对不会出现为了赶工改短剧情的情况。

《仙剑Ⅲ》的剧情是否会延续《仙剑Ⅱ》？

《仙剑Ⅲ》的背景发生在一代之前，是一个独立成篇的故事，也许有的玩家会问，这样子还是"仙剑"吗？这点我想可以让大家放心，游戏仍然继承"仙剑"的传统，以"轮回"为主题表现爱情的永恒，玩家们早已熟悉的锁妖塔、蜀山，都会在游戏中一一登场，而且有着不小的戏份，在一代中的某些重要事件，其前因后果也可以在三代中找到答案。



《仙剑Ⅲ》还是一男三女的主角结构么？

能和主角发生感情纠葛的女性为4名，而加入战斗的所有同伴的性别比例为2男3女，因此《仙剑Ⅲ》的情感戏是丰富而复杂的。当然还有一些很重要的配角。这次我们在主角配角的个性设定上都下了很大工夫，相信玩家可以感受到个性为人物带来的魅力。

您刚刚说，一代中的某些重要事件的前因后果在《仙剑Ⅲ》会有交代，那么是不是李逍遥的父母也会作为NPC出现呢？

（笑）其实有类似问题的人很多，不过这方面我现在还不能透露，抱歉了！

姚壮宪先生参与制作了一部分《仙剑Ⅱ》的剧本，那他有参与《仙剑Ⅲ》的制作么？

姚仙一直跟我们一同参与《仙剑Ⅲ》的制作，《仙剑Ⅲ》的剧本在去年8月以前就已基本确定了，所以后来他参与《仙剑Ⅱ》剧本的后期制作并没有影响到《仙剑Ⅲ》的进度。

这次《仙剑Ⅲ》使用的是《轩辕剑Ⅳ》的引擎么？

不是的。《仙剑Ⅲ》是用软星自己开发的3D引擎，这个引擎开发时间已经超过两年，经过了大量的技术测试和不断的改进，也含有若干目前最先进的技术。在《仙剑Ⅲ》开始制作的时候，我们对这个引擎进行了全面的评估，认为它完全有能力制作出世界一流的游戏，所以才用在《仙剑Ⅲ》上面。

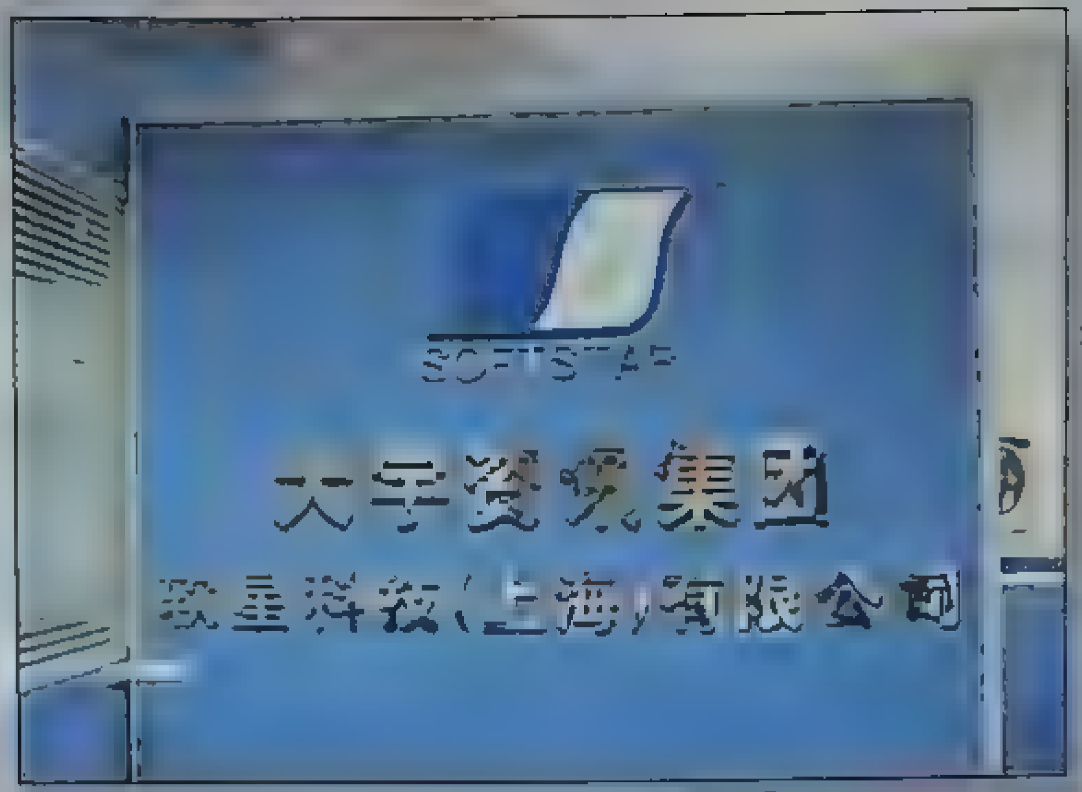
那会不会要求很高的机器配置？

目前规划最低的配置是奔腾Ⅱ的CPU，64MB内存，16MB显卡。在机器要求上，我们比照《魔兽争霸Ⅲ》和《无冬之夜》的模式，配置高的玩家将可以打开更高的分辨率，使用更多的功能。打个比方说，好一点的机器可以支持1024×768的分辨率，

也能使用即时粒子系统显示更逼真的天气效果。

有一些玩家不希望《仙剑Ⅲ》作成3D的，这一点您怎么看？

玩家不喜欢3D的原因有很多，我认为主要是被国内一些3D游戏的品质吓到，产生了"恐惧症"。其实3D游戏一方面要有成熟的技术，技术不成熟效果无法保障，一定会被玩家烦；还有一个因素就是制作人员要有设计感，能够用心避免3D的劣势，发挥它的优势。有了这两点，才能做出好的3D游戏。我个人觉得《仙剑Ⅲ》在这两个方面把握得都不错，所以希望大家能够放心，并不是所有国产3D游戏都会头晕的（笑）。



刚刚我看游戏演示的时候看到《仙剑Ⅲ》战斗的画面，布局似乎与一代一样，感觉很亲切。战斗仍然是回合制的么？

战斗系统在延续一代的基础上有一些变化，有一代的援护，也有新的阵型系统，属于带有即时效果的回合制战斗。

刚刚有看到一张剑的界面，请问那是主角所用的武器么？

是男主角的兵器魔剑，你看到的界面应该是养成界面。

啊？那武器是可以养成的了！？

（笑）不小心说露嘴了。武器养成具体的情况我们过一阵子会详细公布的。

您最想跟我们的读者说些什么或者提些什么要求呢？

要求谈不上，只是希望大家对《仙剑Ⅲ》有足够的信心，毕竟，所有上海软星的人员都在同心协力，日以继夜的制作这个产品。而我们也坚信，这款耗资千万的作品一定能够在玩家心目中成为不灭的经典。

采访结束了，在离开上海软星之前，我回头看到努力工作的大宇员工，回想到刚才看到的一流水准的DEMO，再加上采访时张先生自信的笑容，我想，《仙剑Ⅲ》，应该是值得期盼的。■（文/百合之守护）

■名称 ■类型 ■制作 ■代理 ■上市 ■版本 多文版

B+

午夜狂飙会 II

对于普通竞速游戏爱好者而言，速度所带来的爽快感永远都是第一位，护栏、规则与物理特性充当的永远都是乐趣扼杀者的角色。在接受《极品飞车 闪电追踪 II》的洗礼之后，又一颗唯美主义风格竞速游戏的重磅炸弹也将随之引爆，它便是《午夜狂飙会 II》(Midnight Club 2)。

迷人的夜景

游戏画面的最大亮点在于其出众的光影效果，夜间赛车的游戏主题使得每个场景中拥有至少五个以上的光源，高速行驶的时候，玩家感觉犹如在光的洪流中穿行，很有点“乱花渐欲迷人眼”的感觉。车体的倒影也能随着周围光源的变化而变化，由于霓虹灯广告都是文字组成，从截图车身上映出的文字来判断，倒影贴图应该不是固定顺序的。很多在 PS2 的赛车名作 GT3 中才能见到的特效也会在这款 PC 游戏中登场，例如排放尾气时的热量引起的空气折射、雨天路面上映出的车影与刹车灯在黑暗中的视觉惨象效果。

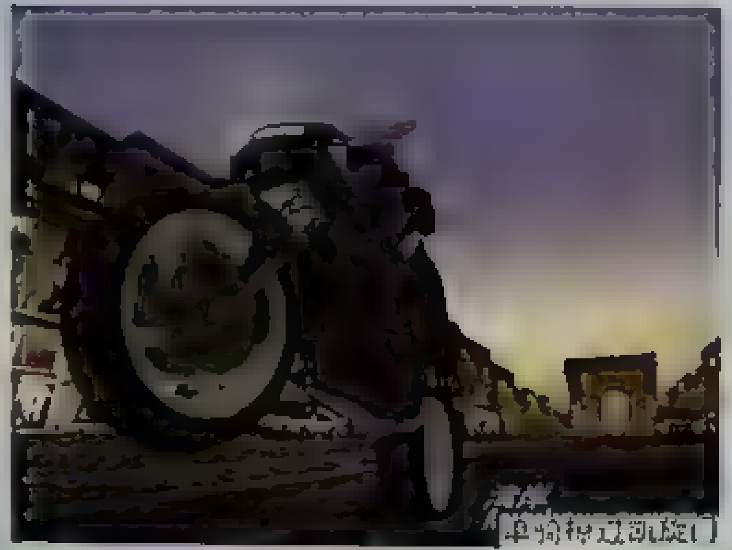
独创的游戏模式

由于制作组并没有充足的资金或名气取得知名汽车厂商的真实车辆授权，这样每个地图中玩家只能使用 4 种“原创车辆”。好在独特的游戏模式让玩家根本就不会因此而感到厌烦。

最基础的车辆是出租车，缺点是速度慢、转向迟钝，但在比赛中它依然有着自己的用途，那就是坚固耐用，撞上一两下只会变化自己的外形，而对驾驶的影响几乎可以忽略不计；经济型双排座轿车的各种能力较为平均；终极车辆是豪华运动跑车，它拥有无与伦比的外形与超凡的速度，但是只要一撞，马上就会歇菜，你立马就会感觉到什么电动液压制动系统、电子感应制动系统(SBC)、主动悬挂控制(ABC)和电控车辆稳定行驶系统(ESP)都不过是摆设而已。在《午夜狂飙会 II》中的中立车辆数量会比前作大大增加，想避免撞车几乎是不可能的。

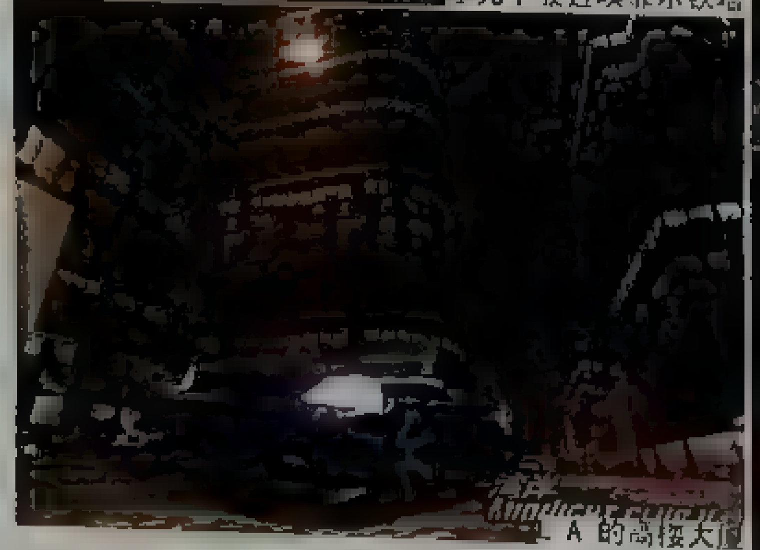
最后要介绍的是摩托车，它拥有最快的速度，绝对可与豪华跑车一争高下。由于车身小，所以游戏中的小巷唯独它能够自由穿行，这些捷径可以极大的提高使用者的成绩。但它的致命缺点在于平衡能力极差（毕竟只有两个轮子嘛），轻轻一碰即会让街边行人驻足观看“空中飞人”了。

自由行驶模式可以以旅游者的身份在三大都会中自由观光，虽然也有终点与起点，但是玩家完全不必以最快的速度走最短的路线来取得好成绩。游戏中的成绩计算是将时间与行驶路程结合起来判定成绩的。游戏的剧情模式有点类似《侠盗猎车手 III》，玩家要面临每个城市的三名飙车好手的挑战，达成一定的任务。总共九名游戏人物都具备不同的个性与驾驶风格，其中包括一对双胞胎姐妹、一位退伍飞行员和一位 F1 大奖赛的全球冠军（舒马赫?!）。


单骑掠过凯旋门

“摩托英豪”FANS 的新舞台

星光下驶过埃菲尔铁塔


L.A 的高楼大厦

巴黎场景中连路灯的细节都被真实再现

驰骋于三大国际都会

赛道两旁的护栏消失了，取而代之的是三个国际大都会：混凝土森林洛杉矶、欧洲历史文化名城巴黎与东方动感之都东京，玩家可以在这些完全开放的都市中纵情驰骋。游戏中的巴黎是实际街区中以凯旋门为中心半径 20 公里范围的完全数字化！在其它两个都会中，地图也超过半径 15 公里范围。主干道、单行道，再加上交错的小巷、捷径，游戏中的每幅地图的赛道长度总共加起来超过了 100 公里，即便你花一天的时间，也未必能用自己的车轮踏遍这里的每一寸土地。三个风格迥异的虚拟城市将会带给你三种完全不同的驾驶感受。

洛杉矶地图体现了奔放的美国风格。这是游戏中最不会令玩家迷路的赛道——作为美国西岸最大的都市，游戏中朝气蓬勃的市中心、高级住宅林立的比佛利山庄，以及具有代表性的圣塔蒙尼卡海滩和威尼斯海滩等等风格迥然不同的景观，分布在广大的洛杉矶地区，以高速公路互相连结，只要能掌握这些观光重点的相对位置，便能很快地认识这个城市。洛杉矶赛道的驾驶难度相当低，几乎是清一色的双向四车道，几条横贯东西的主干道笔直地将城市划分为几个区域，直角弯也会有醒目的交通灯与路前方高耸入云的摩天大楼来“预警”。作为游戏中的入门赛道，它无疑是新手们的首选。

洛杉矶地图并不是实际勘查后的数字版，而是浓缩了真实城市中的各个著名景点：清晨飞驰于雷顿德海滩，看到第一道晨光洒满自己的车身；入夜摆脱警车的追踪，冲入著名的“品牌工厂”麦洛斯大道；在闪耀的霓虹中迷离，驶入郊区聆听好莱坞的人工瀑布飞流而下的巨响；轻歌曼舞于星光大道，掠过中国剧院前明星们的手印、足印，尽情享受速度的瞬间……

在游戏中驾驶豪华跑车可要牢记“安全第一”

通过凯旋门，迎接玩家的便是 12 条纵横交错的城市主干道

精致的街边场景

在一夜追逐中迎来了全新的一天

星光下的巴黎在赛道的难度上略高于洛杉矶，它的最大卖点就在于“养眼”，让玩家在屏幕中“真实”的巴黎夜景前惊叹得目瞪口呆。这幅地图也是制作组结合卫星照片与实地勘查之后精心打造的，主干道为著名的香榭丽舍大道，毗邻珍藏全欧洲艺术精华的卢浮宫，两旁是宏伟的大小皇宫与大剧院，更少不了令人神往的巴黎圣母院。大道的东段起于协和广场，西至凯旋门，两旁构筑了浓密的法国梧桐，以远尾随视角望去，犹如漂浮在半空中的绿色丝带。驾车驶过凯旋门的那一刻，等待你的就是真正的挑战——凯旋门广场所延伸出的 12 条大道向外延伸，在夜色下散发着动人的光芒，凝聚着夜巴黎的迷人景致，它就在玩家们的眼前。总体来看，巴黎非常适合选用摩托车来进行比赛（原因前文已有说明，嘿……）。

至今 Rockstar Games 对东京场景的介绍板块依然空白，但从已发售的 PS2 版在日本玩家中的反响来看，东京赛道似乎被 Rockstar Games 进行了一定的“妖魔化”：为了突出所谓的“东方特色”，东京的高楼大厦中会忽然掺杂一些城堡、庙宇之类莫名其妙的建筑，显得相当滑稽可笑。从公布的几张东京赛道的截图上看，一些场景处理得还是非常不错，例如上野公园、日本桥与本町，可以看到道路两旁的樱花如飞雪般萧萧而下，相当浪漫。此外，游戏中还有一段东京“游戏机一条街”秋叶原的赛段，可以看到巨大的“PS2”、“NGC”与“XBOX”广告牌（算不算向三大主机厂商献媚呢？），更搞笑的是制作组还加入了印有 Rockstar Games 标志的灯箱广告，以及随处可见的“Midnight Club II 好評発売中”的大幅标语（王婆卖瓜？）。■

环球奔驰

对于大多数玩家来说，像奔驰、宝时捷、丰田、大众、奥迪等耳熟能详的名字都只能是个梦想，而越来越多的赛车游戏，却开始吸引了这些渴望坐拥名驹的玩家目光。“极品飞车”（Need For Speed，后文简称 NFS）系列之所以一经推出便大行其道，名车效应是不可忽视的重要一环。如此受到玩家追捧的待遇，致使其它制作小组纷纷模仿 NFS 的手段，试图以全新内容来冲破 NFS “横行霸道”的局面……《环球奔驰》(Mercedes Benz World Racing)可以说是这种理念的必然产物。

由卡尔·本茨和戈特利布·戴姆勒创立于1900 年的奔驰公司，绝对是深入人心的品牌。公司以高质量、高性能和高技术在全球赢得了 640 万客户群，售出超过 1000 万辆奔驰轿车，成为全球十大汽车公司之一。正是由于奔驰汽车极大的知名度，Synetic 专门与奔驰公司进行合作，目的就是希望借助品牌效应增大游戏销量，这和当年 EA 与宝时捷公司合作如出一辙。

游戏收录了自 1900 年第一辆老爷车至今总共 150 辆奔驰汽车，所有汽车按历史划分为宽敞型(A)、动感型(C)、典雅型(E)、越野型(G)、豪华型(S)、载客型(V)、双座型(SL)和敞篷型(CLK)。为了重现汽车昔日辉煌和保证游戏品质，奔驰公司专门派出汽车设计人员，前往 Synetic 小组参与游戏中的模组制作。每辆汽车都完全按照官方资料进行打造，在多达三万个多边形的渲染下，从轮胎到车灯，从驾驶座到车身贴图，从仪表盘到外形都得到完美再现。仅从目前公布的图片来看，你就无法用肉眼分辨出这是照片还是 CG。精致汽车以假乱真，和 NFSHP2 中僵硬呆板的汽车模型形成了鲜明对比。

《环球奔驰》吸取了 NFS 系列的传统经验，每辆汽车都有透视图、历史照片、行驶速度、车身高度等详细数据资料。对于玩家而言，这些资料将对你在竞赛中的取胜有着举足轻重的作用。因为游戏有极佳优秀的损坏系统，任何物理损害不再像 NFS 系列只表现于外观。举个例子，你经常在高速行驶中急转弯，那么轮胎会受到大幅度磨损，严重影响汽车最大速度发挥；如果排气管在飞跃落地中受损，那么换档和加速能力将受到限制；赛车经过跳板等区域时，力反馈系统将给你带来“皮肉之苦”。所以，你必须先了解诸如三缸发动机、双向排气管、安全气囊、电子感应制动系统、主动悬挂系统等专业知识，才能享受这些出类拔萃的技术带给你的无拘无束驾驶感。对于名车爱好者而言，你能从中了解奔驰公司如何在漫长岁月里构建起自己的品牌，汽车库更是胜过你以前收集的所有奔驰汽车的图片和资料，让你目睹奔驰公司传奇人物的风采，尽情领略赛车以外的鉴赏乐趣。

为了让所有玩家都能享受飙车乐趣，《环球奔驰》提供有单程赛、任务赛、巡回赛、多人联赛等模式，每种模式都以其“亮点”来满足不同玩家胃口，带你驰骋于阿尔卑斯山、澳洲森林、日本北海道、墨西哥城、内华达沙漠等风格各异的五条赛道中。可能你会抱怨游戏赛道太少，没错，如果赛道没有重复可玩性，那么赛车游戏就得算是失败的作品。幸好 Synetic 没有重蹈 EA 的覆辙，赛道两旁讨厌的护栏已经荡然无存，取而代之将是半径 20 公里范围内的自由空间，你可以开足马力风驰电掣，沿途欣赏美不胜收的自然风光。玩家无需担心迷路在荒郊野地，借助屏幕上缩略图和方向指示系统，整幅大地图都被你尽收眼底。这看起来更像是 FPS 游戏，虽然赛程设有起点和终点，但却没有固定行驶路线，你可以选择喜欢的地段来完成比赛。

一旦汽车超出了地图规定范围，游戏采用两种方式来继续进行比赛。一种是类似《三角洲特种部队》场景替换法，让你选择都在附近景点来回往返；另一种则是被像 UFO 等科幻元素强行拉回跑道中。不仅如此，赛道提供各种镜像变形，每条跑道最多能变出 40 公里完全不同的赛程。并且游戏给你准备了功能强大的编辑器，它的功能有两点：修改汽车和制作场景。玩家能自由设计想象中的奔驰汽车，但为了保护奔驰品牌的合法性，编辑器只能修改汽车贴图，无法改变奔驰原始模型。相比之下，场景编辑功能显得更加完善，它允许玩家自由更改跑道的方方面面，不会有任何限制，大大提高了游戏寿命和娱乐性。

要想形容《环球奔驰》的画面，“目瞪口呆”应该是最合适的名词，即便像笔者这样“阅图”无数的玩家，也被这具有冲击力的画面彻底征服，游戏引擎出色程度难于言表。你将亲眼目睹峡谷、沙漠、河流、雪山、城市等制作精细的场景，仿佛置身于真实的风景中。至于细节方面，Synetic 没有任何急功近利的表现。在追尾视角、车内视角、车窗视角观察下，配合着激情动感的音乐，将车内兜风的俊男美女、车身所溅起的斑点和刹车时轮胎痕迹等细节都展现得细致入微。当然，这一切很可能需要顶级的电脑配置来发挥。

《环球奔驰》制作工作目前宣告结束，XBox 版本已经在北美地区发售，制作小组已经投入到 PC、PS2 和 NGC 版本的移植工作中。从现有的情报不难看出，德国人的游戏制作能力日渐成熟，也许这将意味着 NFS 独步天下的时代已经面临一个转机。无论你是个车迷，抑或仅仅是个竞速玩家，在《环球奔驰》中都有机会找到自己的最爱！

■名称 Deus Ex 2 ■制作 Ion Storm ■上市 2003第三季度
■类型 动作角色扮演AC/RP ■代理 未定 ■版本 英文版

A

杀出重围 II

文/Petra Schmitz 译/顾志…

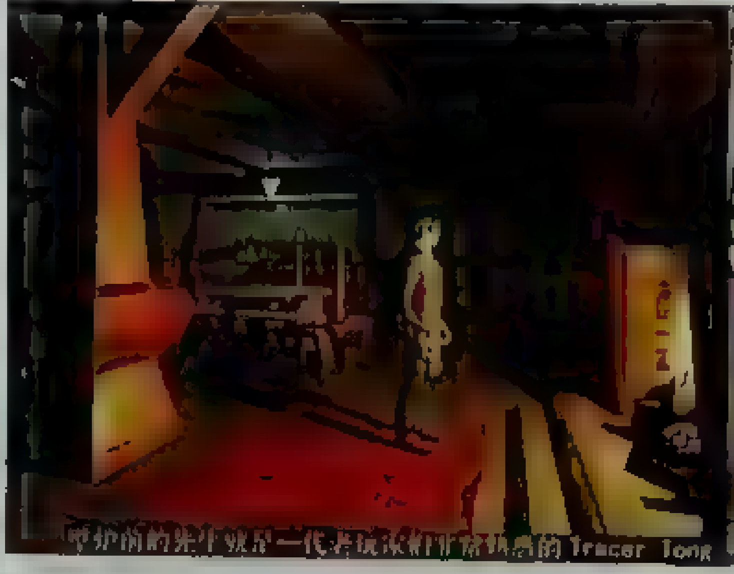
离奇的视觉效果，丰富而又充满幽默感的人工智能以及更加神秘的游戏内涵：《杀出重围 II》（Deus Ex2，后文简称 DX2）足以给主视角射击游戏，或者角色扮演游戏下一个全新的定义。

如果要问 Alex Denton 与美国总统小布什有什么共同之处，只能说他们都出生于德克萨斯州的首府奥斯丁。当布什总统效仿着他父亲也去攻打伊拉克时，Alex 却必须承担起拯救这个世界的重任——就像他父亲 J C 在一代中里那样。

自 2000 年该作的一代获得成功以来，关于 DX2 将以何种姿态出现在玩家面前，早已是众说纷纭。为此，我们拜访了这个游戏的设计者 Warren Spector 和他手下的制作者，并从他们那里得到了诸多第一手资料。

沙发漫谈

当我们来到 Ion Storm 制作小组所在地，首先被领进了一间宽敞的大房子，那里面放着的也许是全奥斯丁最大的一套皮质沙发！此时一个矮个子男人忽然出现在我们眼前，他留着小胡子，穿一身至少大了三号的灰色大衣，他就是 Warren Spector。我们甚至连“您好”都没来得及说，他就开始高谈阔论起来，同时摇晃着双手，目光炯炯地注视着我们，不停解释着 DX2 跟前作相比有了多么出色的改进。采访就这样迅速开始了。更为有趣的是，在制作人 Bill Money 不厌其烦地介绍主人公 Alex 的时候，首席设计师 Harvey Smith 却在旁边大谈游戏的剧情，这让我们忍不住笑了起来，而此时 Warren 则微笑着坐在窗台上。



…的…就是一代…Tracer Tong

在这些不明身份人的地方可以买到非法的装备

养子和养女

Harvey 向我们概述了 DX2 的大概情节：故事发生在一代的 15 年后，同样是一部体现个人英雄主义的作品。主人公名叫 Alex D.，也是 J.C Denton 的养子。他并不知道眼前这个所谓的父亲是怎样一个人，对过去发生的事情也是一无所知。与此同时，两个组织正在试图接近他，其中一个是名为“WTO”的虚构的世界贸易组织，另外一个则是名为“Order”的神秘机构。Alex 从他的养父那里获悉这些后，便开始了漫长的冒险之旅——他也许并不知道，他正在为挽救人类最后的一点点希望做着什么。

在西雅图下区的一个小酒店里 Alex 遇见了几个不大可靠的线人

如同 15 年以前他父亲一样，Alex 也将独自面对装备精良的敌人，有时甚至是要对抗具有心灵控制能力的恐怖家伙。游戏的主角可以设计成男性角色或者女性角色。依照 Warren 的说法，这一看似简单的选项甚至成为他们前期准备工作中最重要的部分，因为他们曾在男女不同角色上，不同说话方式语言的实际运用中花掉了大量的时间。要知道，在 DX2 里将会有近 30,000 句的台词出现！

机密的幕后真相

可以说，在我们“死缠烂打”、“威逼利诱”之下，Bill 才透露出 DX2 是如何与第一代故事联系在一起的：Alex 发现，他的父亲与来自 Area51 里的外星人有联系。这是一个明确的提示，因为在一代的三种可能出现的结局里面，开发者曾设计了一段与之匹配的情节，这让玩家对现在将要发生的故事多少有了点心理准备。“当然，要是没有玩过一代的话，就根本不用担心了”，Warren 这样安慰道。DX2 将会是一个独立的作品——是对玩过前作的玩家们的酬谢，当然新手们同样不会遭到慢待。

像在前作中一样，游戏中对某个特定问题的解决依然有很多种方法选择。当你已经能熟练地操作时，就会发现枪支并不是解决问题的最佳途径。例如你要进入一个目标区域，便可以选择不同的方式，要么偷偷混进去，要么撬锁潜入，要么凭借三寸不烂之舌与 NPC 耐心交涉，或者干脆破门而入……一切都随心所欲。

黑暗中的光影

接下来，Harvey 为我们展示的是，在新的“虚幻”图像引擎下，任何阴暗环境下的光影效果都可以得到完美的表现。我们试着点亮了一盏挂在一个龙蛇混杂的肮脏小酒店里的灯。灯开始摇动，而随着它的摇动，光线竟被几乎所有可能的物品反射或折射！尤其使我们震惊的效果是，从木板的缝中穿过的一丝极细微的光线也随着灯的摇动若隐若现！随后，我们又观察了一个站在酒店台球桌前的 NPC 的光影效果。Harvey 又在向我们自豪地夸耀，他是如何把这些最小的细节精确地刻画出来的了。Warren 也在旁边笑着说：“在一代里我们的人物没有手指，而现在我们甚至连手指的影子都做出来了。”

游戏中所有细节的产生并不像说说那样简单，除技术以外，模拟的真实性同样是关键，DX2 的设计师们就曾为了亲身体验《神偷：暗黑计划》（Thief the Dark Project）中主角的感受，蹑手蹑脚地溜进其他同事的办公室去“偷”东西。现在据泄露出的消息，在 DX2 中依然保持了诸多有与之类似的隐秘行动。当我们的主角凭借各种方法遁入黑暗时，敌人便很难再发现他了，而这种情况下，你的影子将是致命的，哪怕是从门缝中透出的一丝光线，都将暴露你的藏身之处。

完美的人物设定和奇妙的光影效果：一个浑身长满刺的家伙正在袭击一个路上的行人

进一步探班

DX2 并不仅仅想通过出色的光影效果来吸引玩家的眼球。其他的图像部分也在按部就班的制作过程中。Ion Storm 此次使用了众所周知的 Normal Mapping 来进行图像制作。通过它人们既可以做出相当出色的三维效果，也能够满足一个图像单纯在二维制作方面的需要。他们为每一个 NPC 的脸上设计了一个表情控制系统，借助它 NPC 就能表现出喜、怒、哀、乐等不同的感情。更重要的是，较之前作更多的单项选择谈话会为你的冒险带来极大的帮助。如今借着精美的视觉效果，制作者甚至还加入了力量大小对物体行动轨迹起作用的独特物理引擎。在试玩的过程中，我们曾试图让一个旧的汽车轮胎滚过去撞翻几个瓶子，但是它却向旁边挂着的裤子滚了过去，原因自然是推动时角度掌握的偏差！然后轮胎旋转着变向朝着最初目标滚去，并借着最后一点力量撞向瓶子，瓶子倒了。Warren 就像一个球迷看见自己最喜欢的球队破门时一样欢呼起来！

…对手，这些…

越来越聪明的 Deus

我们在巡回参观 Ion Storm 工作室的旅程中，当然没忘了到人工智能部所在的地方看一看。据程序设计员介绍，NPC 将会对周围环境的改变产生明显的反应。举个例子：当一个哨兵听见可疑的声音之后，他会循声去查看，当他发现是一只闲逛的猫时会说：“啊，只是只猫。”同样情况下，如果哨兵发现的不是一只猫而是一只狗，那他就会嘟囔：“啊！只是只狗。”NPC 们还可以分辨出您扮演的是男性还是女性并选择合适的方式和您搭话。如果您扮演的是一位漂亮小姐，NPC 会表现得一反常态，很有意思！

所有情…写在脸上…

创造属于自己的主角

在本作中主人公也可以像他（她）前作中的父亲一样，在游戏的进程中不断地增强自己的实力。前作中的 J C 必须接受移植机器人的帮助来满足自己的要求，以达到提高个人能力的目的，而在本作中主人公则可以自由、独立地行事。本作中提供了更多的装备项目供玩家选择。特别有趣的是“黑市交易模式”，您可以从那些贼头贼脑的黑市小贩手中买东西，并将它们全部携带到身体上，不同装备在提高个人能力的同时将引起自身外形的改变。也许你也不耻于那些黑市小贩的作风，但为了避免你沦落到不得不从寄生虫甚至尸体上获得装备来维生的境地，这种黑市交易似乎是你的最佳选择。

在技能方面也有一点变化。尽管在完成固定的一些任务后，主角会得到技能点，并可以把它分配到诸如瞄准、开锁、砍劈等新技能上，但是每修炼一个新技能所需要的技能点却是相当多的，这样人们可能会更倾向于钻研一种技巧，培养出一个出色的狙击手或是镭射枪手。

贫富分化的世界

本作中主角还是和他前作中的父亲一样，奔波在世界的各个角落，他甚至还要去 Trier 看看，也许是因为 Porta Nigra 给设计师 Harvey Smith 留下的印象太深了！在这个古时的罗马人定居点，您要做的可不只是在那些古老的建筑当中游览，在那里有一个外形非常滑稽的小酒馆，它的外墙上还挂着画有联邦州徽章的盾牌，这里将成为您的一个中转站，由此展开 Trier 地区真正的冒险。西雅图和开罗则是您的下一站。所有的城市都被划分为上，下两个城区。前一个区是供富人居住的，后一个则是为穷人准备的。在开罗下区生活的人们必须戴一个面具，因为空气受污染程度太重，而富人们则悠闲地住在一个宏大的金字塔里，真是天壤之别！

Petra Schmitz 和来自 Ion Storm 的 Harvey 和 Warren（右）

在我们离开工作室之前，Warren 和 Harvey 还自豪地向我们展示了该游戏的剧本和背景设定，其中给我们留下深刻印象的是掩埋在瓦砾之中的芝加哥。也许游戏中的世界是沉重的，而现实中的我们则微笑着庆幸自己成为了 DX2 中期测试的第一批受益者。■

纳粹的阴影

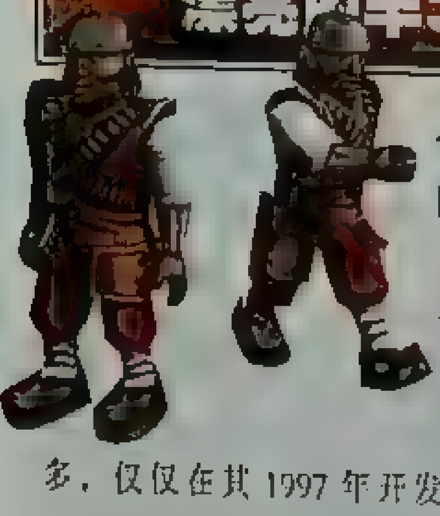
全长约1700公里的中印边境，分为东、中、西三段：东段是沿喜马拉雅山脉南麓，中段是沿喜马拉雅山脉，西段是沿喀喇昆仑山脉。这块神奇的地域人烟稀少，散发着神秘的气韵，相传古印度阿朱那王的失落之城就位于此地附近。至高无上的阿朱那王在城市中埋藏了12件恐怖武器，如果谁能够拥有这些武器，哪怕只是其中的一件，也将得到瞬间毁灭整个城市的超凡武力。

超级武器的阴谋

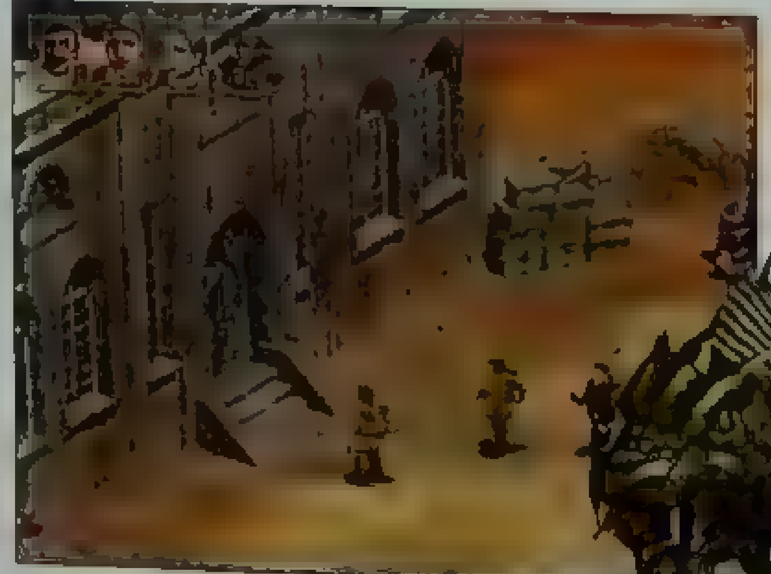
1942年，第二次世界大战激战正酣，纳粹德国悄悄把魔爪伸向了这里，他们妄图找到传说中的恐怖武器，实现其称霸全球的梦想。当然，此时就得有一位"印第安那琼斯"式的人物来挫败这场阴谋。

他就是留着招牌式的八字胡、口里总是斜叼着一支雪茄的波兰上校Grom。他在战争中被俘，被投入了德国人的集中营，后来侥幸逃脱，辗转来到中国西藏。劫后余生的他经高人（应该是喇嘛）指点，平复了强烈的复仇心情，并结识了来此经商的捷克人Petr，两人决定一同在这片香格里拉的土地上旅行观光。一个偶然的机会，使他们知悉了纳粹德国的计划，Grom决定竭尽全力，斩断法西斯伸向雪山的魔爪。

漂亮的半3D图象

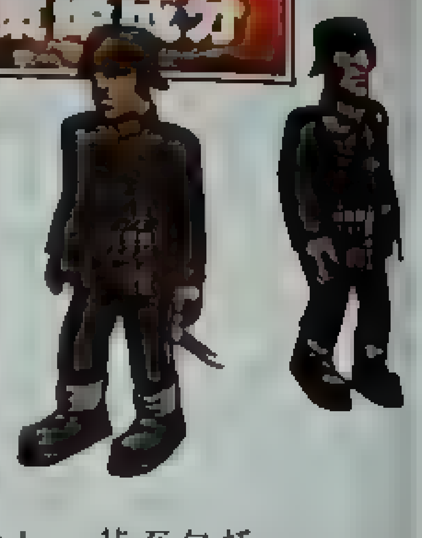


《纳粹的阴影》的画面给人感觉简洁清爽，色彩配置很舒服。人物设计采用卡通风格，景观和建筑参考印度和中国西藏的真实情况，富有明显的民族地域特色。你永远不会感到欧美游戏常有的阴暗压抑味道，反而有着欣赏漂亮的动画片一般的视觉享受。



开发商波兰公司Rebelmind其实在3D设计方面的经验不多，仅仅在其1997年开发的横版动作游戏《Treasure Island》里能见到一点3D的影子。但是，本作的引擎应该说是很不错的，他们聪明且省事的将2D和3D元素天衣无缝地融合在一起，这一协调配合的成果是整个游戏技术层面上最出彩的地方。例如：虽然不能随心所欲地旋转视角，画面的放缩也只能勉强为之，无法自定缩放程度，但设计者巧妙地在不同场景中变换多种视角，斜45度、完全俯视等多种视角都会出现，游戏时并不感到枯燥，而且还觉得相当便利。

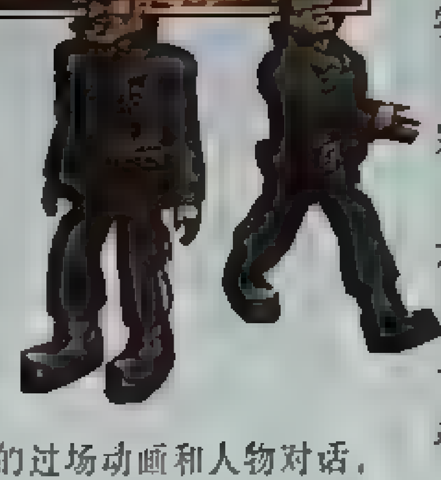
小组战术策略成分



既然游戏有小组策略成分，大家一定会联想到"盟军敢死队"，而它给大家的第一印象也的确就是3D化的"盟军TOO"。小组成员除了捷克商人Petr，还有德国人Hans、英国美女margaret、西藏人Dakpa，甚至包括一头驮行李的牦牛。一些NPC也会偶尔加入队伍，如酒店老板、西藏居民等。加上许多重要NPC，如：Olivier少校、乞丐、小镇商人、喇嘛、西藏女孩Kim，总共将有40个的人物出现。敌人有雪人、强盗、英国殖民军，当然最根本的敌人还是德国鬼子，另外还有根据西藏神话创造的一些妖魔鬼怪。

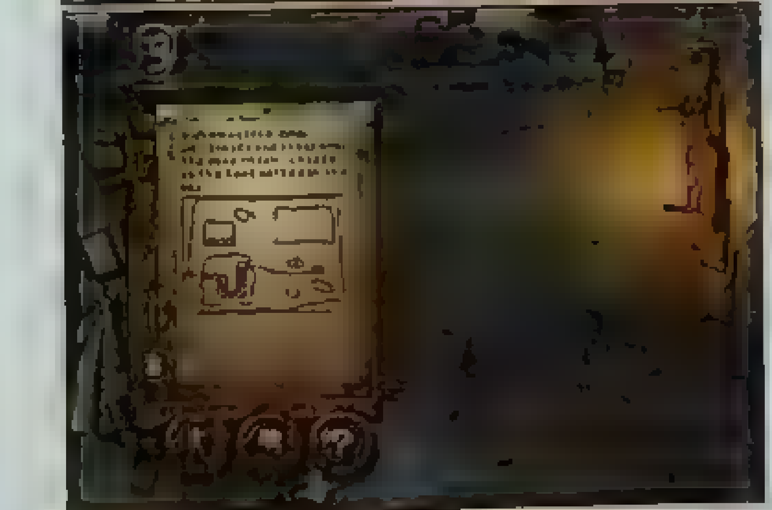
你控制的角色有三种状态，分别是"防御"、"进攻"以及"自由攻击"。根据不同的情况，用鼠标右键点击画面左上角的人物头像来选择角色状态，所处状态也会在人物头像下用相应图标来表现。角色们都有一个背囊，保存武器和物品，用鼠标左键点击画面左上角的人物头像就可以查看其中的"宝贝"。开发者设计了10余种武器，从匕首、大刀这样的冷兵器到驳壳枪、MP40德军冲锋枪等二战常见武器。另有30多种各类辅助物品可供使用，除了弹药、食品两大类以外，还有过关用特殊物品。背囊查看界面中还可以打开地图画面。另外背囊的左上角有"笔记本"功能，有过关提示和角色介绍，特别要注意的是，上面罗列了角色对各种武器的使用能力，可以据此给不同角色装备其最擅长的武器。

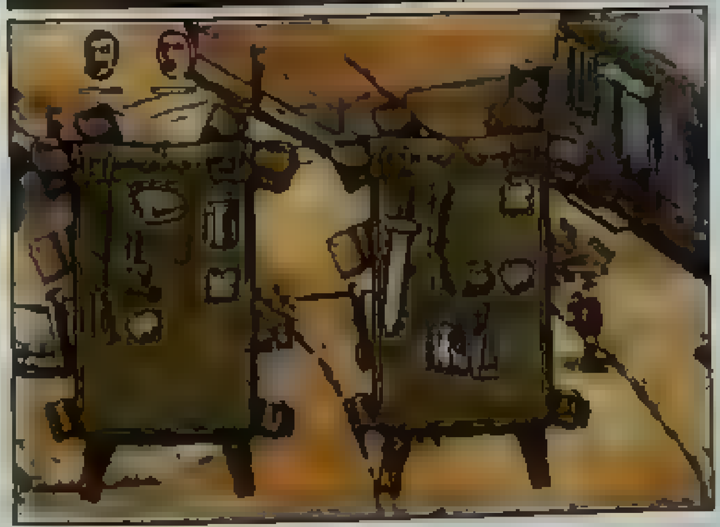
角色扮演成分



《纳粹的阴影》中提供了100个不同的场景，分为七个章节。冒险解谜的成分同样鲜明地体现在游戏中，所占的比重超过了小组策略成分。游戏过程里穿插了大量的过场动画和人物对话，并借此逐步交代背景和正在展开的情节。

在冒险中，主角将通过解开一个个的疑团，来挫败德国人的阴谋。有时解谜的难度远远超过战斗的困难。其中的对话中有着大量问复选项，不同的反应将带来不同的故事延续。例如：在哨卡环节，主角一行经常遇到卫





兵的盘问，你可以找一些莫名其妙的借口来搪塞对方，也可以爽快地用钱来买通。为了加强互动效果，还特别设计了一种讨价还价的卡片系统，在需要向NPC购买情报时，就会出现这种卡片选择，你需要事先选择"应承对方开价"和"拒绝对方开价"两种卡片，然后展开双方自动竞价，最后成交时对方索要金钱的数目可就看你的强硬程度了。游戏还设计了多种类型的小游戏穿插其中，比如徒手搏斗、替朋友捕捉小动物等等，让冒险过程更加多元化，叫人不感觉乏味。

其他游戏特点

这样一个有着浓厚"讲故事"气氛的游戏还有许多特点。角色战斗时的血值损失非常特别，受伤伊始会出现一定的损失，但是如果马上躲开攻击，血值（红色部分）会逐渐自行补充，连续遭受攻击后，血值槽（绿色部分）就会缩短，这是一个前所未有的两段式血值设计。

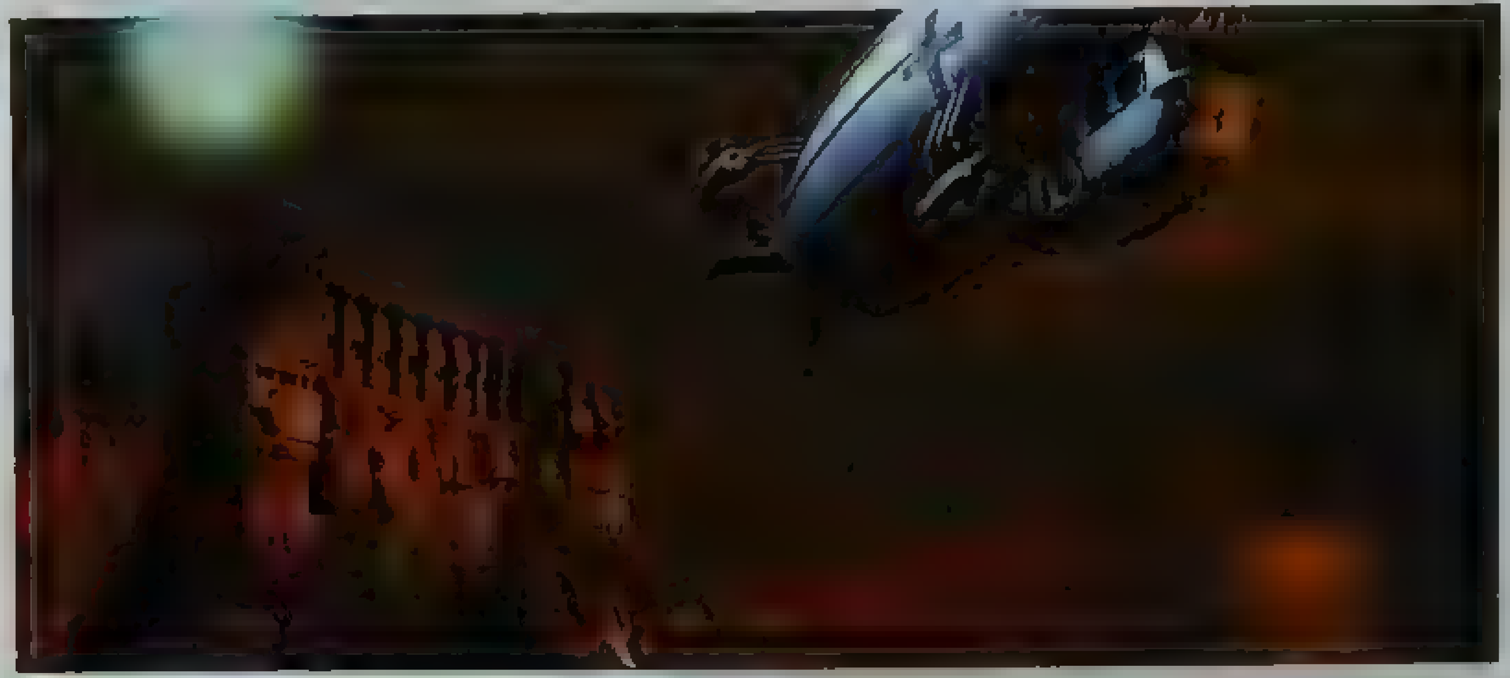
音效也让人激动，3D音效让游戏有着电影大片一般的感受。从头至尾，几乎所有的人物对话都采用了真人语音，真是浩大的工程，简直可以拿来练习英语听力了。

游戏战斗时的AI设计也有相当的功力，除了常见的敌人躲避和围攻设计，人物寻路系统十分完美，决不会卡死在某处。玩家控制的一队角色还可以方便地进行战术配合，例如：一个端着步枪趴在路口旁边，埋伏在此，然后控制另一个跑出去吸引敌人过来，这时候埋伏者就会自动攻击敌人。

其他合乎情理的细节设计也处处可见，比如：不同武器有不同的攻击距离，角色拿着长枪时，敌人一旦逼近身旁，画面上鼠标控制的攻击准星就会由红色变成桔黄色，这时候角色就表现为用枪托来打击敌人，而不是开枪了。如果你在开枪时，中间隔着你的队友，往往会误伤同伴。

另外，大地图模式很有特色，简洁的路径不会让你迷路和耗费多余的精力，路过一些和情节无关的地方时，可以自由选择是进入还是通过。

自从《突袭》一炮而红以来，CDV成为了玩家心目中一个相当有价值的品牌，这次推出的《纳粹的阴影》并非他们擅长的即时战略游戏，而是一个加入了冒险和战术策略的另类RPG。这样的游戏类型历来少见，要想取得成功绝非易事，在目前网络游戏满天飞的市场情况下，这样一款对电脑配置要求不高的优秀纯单机版游戏是很难得的。对于国内玩家来说，游戏最大的难度就在于它大量的对话，英文程度不好的朋友可能难以明白游戏情节，更别说领会其中不少诙谐幽默的妙语了。希望国内有眼光的厂商能够对游戏加以汉化引进，那么诸位看官就有福了。■

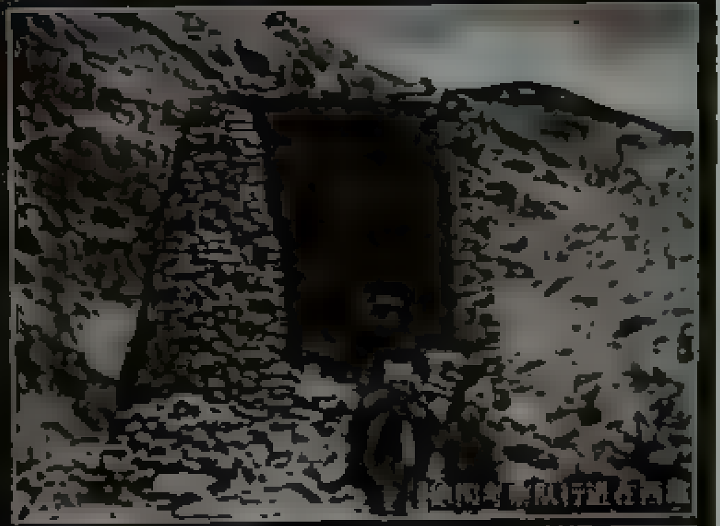


纳粹是否真的到达过中国西藏

答案是肯定的。但是他们的目的并非如《纳粹的阴影》里描述的那样，去寻找古代留下的恐怖兵器，而是去"寻找自己的祖先"。

纳粹头目希姆莱认为，亚利安人的祖先来自于沉没的大陆亚特兰提斯，而且他们没有随着大陆的沉没而全部葬身海底，而是有一部分幸存者经过中亚，最后来到了西藏。这些幸存者的后代里，有一支迁徙回欧洲，成了北欧亚利安人的祖先，另一支留在西藏。

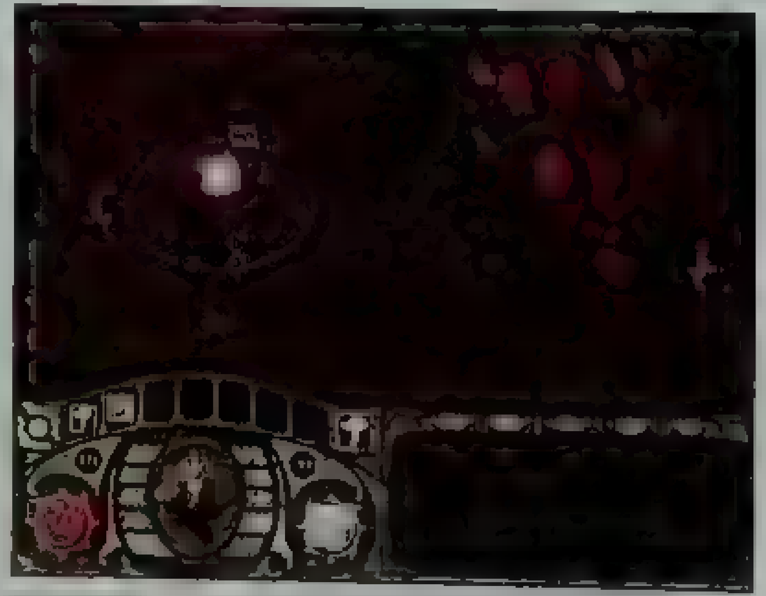
正是以上这些夹杂着荒诞神话和野史的东西，甚至让纳粹德国政府组织了所谓"科学考察团"深入西藏，寻找没有"血统污染"的纯正亚利安人。纳粹科学家给藏民"检查身体"，测量脸的宽度，鼻子的高度等，企图找出证明其荒唐理论的东西。当然最后的结果是无功而返。



纳粹科学家在进行所谓"测量"

■名称 Lionheart ■类型 角色扮演RPG
■制作 Reflexive Interplay ■代理 未定
■上市 2003.4 ■版本 英文版
A+

每当我们拿到一部新的经典之作，在为其精彩的内容所吸引的同时，也情不自禁的会把光环也戴在了其制作者的头上。但是，电脑游戏业的无情现实往往会砸碎这种想当然的光环。《神偷》的开发商Looking Glass被迫解散，《神话》的开发商Bungie被微软招安，Westwood江河日下……现在，甚至连以"博德之门"开创了RPG复兴局面的业界大腕Interplay，也传出了其母公司Titus打算将它转让出售的消息。在经历争夺《无冬之夜》发行权失败，与实力派开发商Bioware决裂的双重打击后，Interplay暴露出内部的深刻危机。《狮心王》（Lionheart）就是在如此不利局面下，由Interplay旗下的黑岛（Black Isle）工作室配合独立制作商Reflexive公司进行开发的。这款被寄予了厚望的作品，能否为Interplay和黑岛带来新的转机呢？

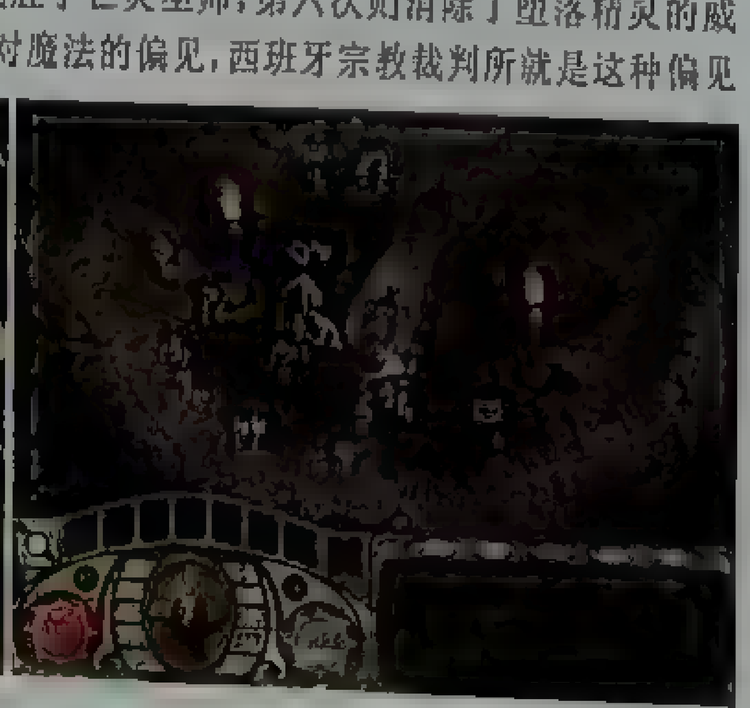


《狮心王》是一部什么样的游戏？按照一直以来的说法，它被称为奇幻版的《异尘余生》（Fallout）。可以想象，"异尘余生"的名头，不难激起玩家对它的遐想和期待。不过，笔者觉得这种说法有点过于简单，因为《狮心王》并不仅限于"异尘余生"的模式，而是一款融合了当今多部经典RPG之成功要素的集大成者，你将从它的身上找出"异尘余生"、"暗黑破坏神"、"博德之门"甚至于《地牢围攻》等多部名作的影子。

历史的歧路

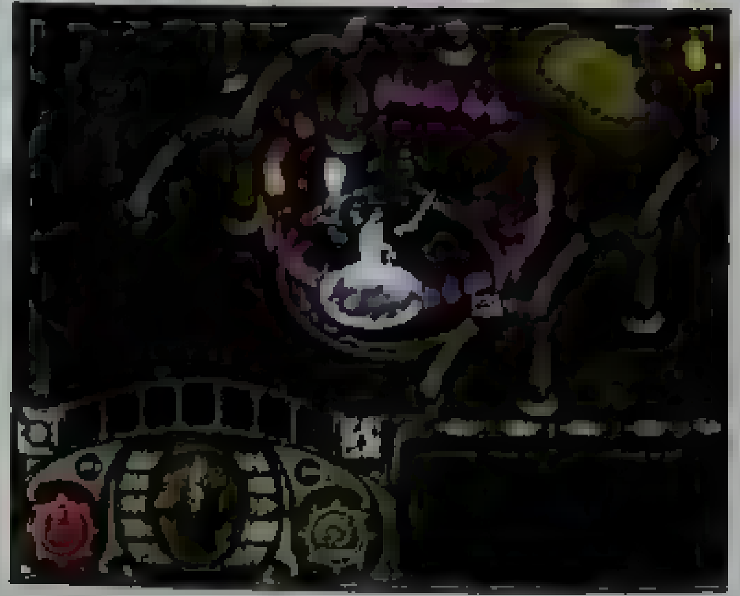
公元1188年，以"狮心王"（Lion Heart）著称的英格兰国王理查德，发动了第三次十字军东征。战争进行到1192年，十字军遭遇到穆斯林世界的领袖萨拉丁的顽强抵抗。狮心王的高级宗教顾问为此建议，搜集一些圣物，举行一场神圣的仪式，借助神的力量战胜萨拉丁和他的军队。国王没有料到，这个顾问其实是个邪恶的巫师。仪式引发了时空的裂变，异度空间里的魔法能量和精怪大量涌入地球。虽然理查德和萨拉丁联手制止了大裂变（Disjunction），但已经涌入的魔法能量和精怪对历史进程产生了无法弥补的影响。

在巨大的灾难中，那些拥有坚强意志和正义感的人，联合起来对魔幻生物展开反击。第四次十字军东征击败了风暴巨龙，第五次出征战胜了亡灵巫师，第六次则消除了堕落精灵的威胁。在长达数百年的战争中，人们逐渐形成了对魔法的偏见，西班牙宗教裁判所就是这种偏见发展到极至的产物，除了疗伤系的魔法外，该组织排斥并迫害掌握了任何其它魔法的人。



涌入地球的异度空间的魔法精怪必须依附在某个实体上，方能发挥它们的能量。当植物、动物被它们感染时，就形成了形态各异的奇幻生物，比如Troll和Goblin。人类也逐渐分化成四个种族：纯种人是未被感染的人类，在学习、使用魔法上没有任何优势；森林人（Sylvant）被大裂变所释放出的魔法所影响，表现出身材矮小、皮肤棕黑的特征，魔法潜力高；魔人（Demokin）是被顽皮的精怪所感染的人的后代，身材比纯种人高，精通魔法；兽人（Feralkin）是被兽性精怪所感染的人的后代，体格强壮，外形上极易辨认，与纯种人对立，经常遭到追杀。

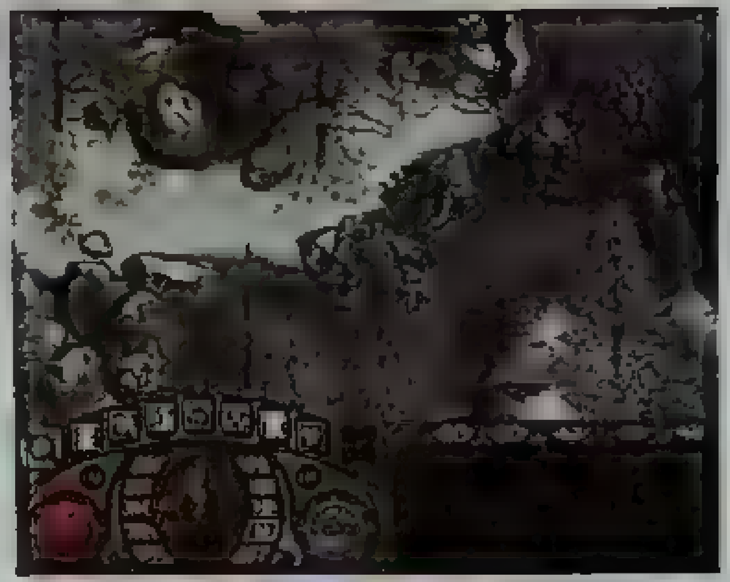
大裂变所释放的魔法能量，不仅影响了生灵，也改变了地理环境。西欧大陆发生巨变，英格兰分裂为数以百计的小岛屿，英国女王以强大的舰队维系着对群岛的统治。法国西北部的陆地则沉降到大西洋之中。由于英国人认为魔法有助于维系社会的安定，并默许它的流传和使用，拒绝了西班牙宗教裁判所封杀魔法的主张，于是，法国联合西班牙、意大利等国，形成了与英格兰的对峙局面。

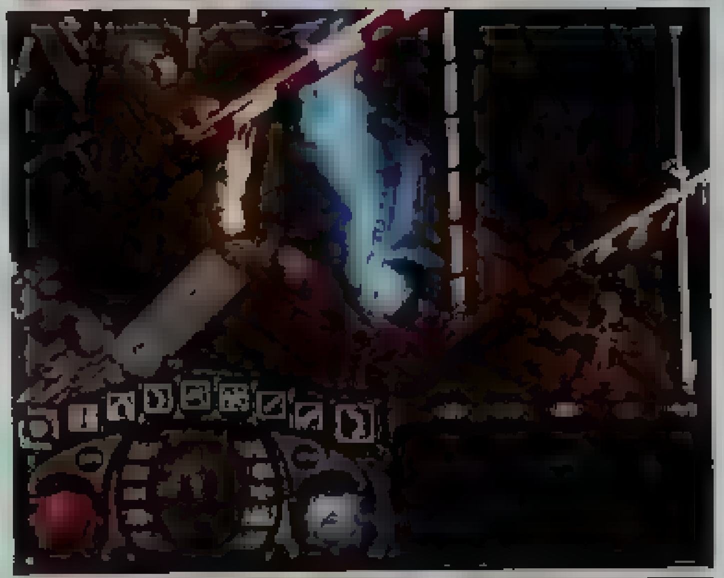


由于魔法在民间的蔓延和宗教裁判所的专制统治，中世纪欧洲的黑暗时代没有如期出现文艺复兴的思想启蒙，而是陷入了更漫长、更黑暗的后中世纪时代；但是，许多人物、事件却仍按照历史来发生，玩家将能在游戏中遇到莎士比亚、马可·波罗、伽利略等各个领域里的名人，他们作为NPC，将从不同的角度对游戏进程发挥某种程度的影响。《狮心王》将现实的历史事件和人物与奇幻的背景设定有机地结合了起来。一方面，对于游戏故事所发生的时间、地点，我们似曾相识；另一方面，这一切和我们熟悉的世界又不完全一致，而是被纳入了奇幻的轨道上。

第三次十字军东征的400年后——1588年，在西班牙的著名港口巴塞罗纳的城外，你介入了这个世界。作为一个会使用魔法的人，你将在人类与魔法、欧洲群岛与大陆两大强权的碰撞的旋涡中，寻找你自己真实的命运……

角色塑造 異塵余生版





熟悉"异尘余生"系列的人，都会记得其独特的SPECIAL角色塑造系统。它是一套确定玩家所扮演的角色的属性、能力、特长和特征的设定体系，可分为多个层次。首先，角色的基本属性包括力量（Strength）、感知（Perception）、耐力（Endurance）、魅力（Charisma）、智力（Intelligence）、灵敏（Agility）、幸运（Luck）七项，SPECIAL就是七项属性的英文首字母组合。这七项基本属性的数值将决定角色的基本特征，比如耐力决定HP、魅力和感知决定魔法能量等。

其次是基本技能（TAG），它们数量众多，是确定角色擅长什么方面的基础，由分配技能点来确定。随着角色的升级，将获得独特技能（PERK）的选择机会，它们进一步确定角色的独一无二性。

显然，以核战后世界为背景的"异尘余生"的SPECIAL角色塑造系统并不完全适用于奇幻背景的《狮心王》，制作者对它作了一番改良，不过基本框架仍是以上几个层次。可能正是由于这样的设定，才会出现普遍认为《狮心王》是奇幻版"异尘余生"的现象。

任務體系 博德之門版

在任务体系上，《狮心王》完全师承《博德之门》，从游戏初期，冒险之路就会根据玩家对宗教裁判所、圣殿骑士公会、地下秘密组织、萨拉丁派这四大社会势力的偏向态度，分化出四条主干之路。各条通关之路既有着相对独立的进程，又有某种程度的重合。并且在主线情节之外，都安排有获取额外经验、物品奖励的分支任务。

对于大多数任务，完成的方式并不止一个。比如在初始的牢房里，你既可暗算守卫，也能施展特长偷偷溜走，或者干脆公开战斗。至于结局，制作者亦声称是相当开放的，提供了多种办法去面对最后的BOSS。这一点源自黑岛的一贯设计风格。

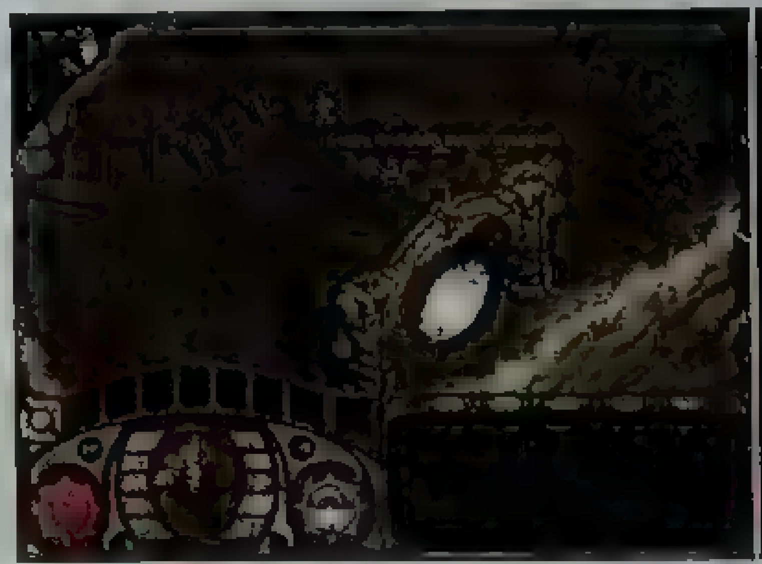
即時戰斗 暗黑破壞神版

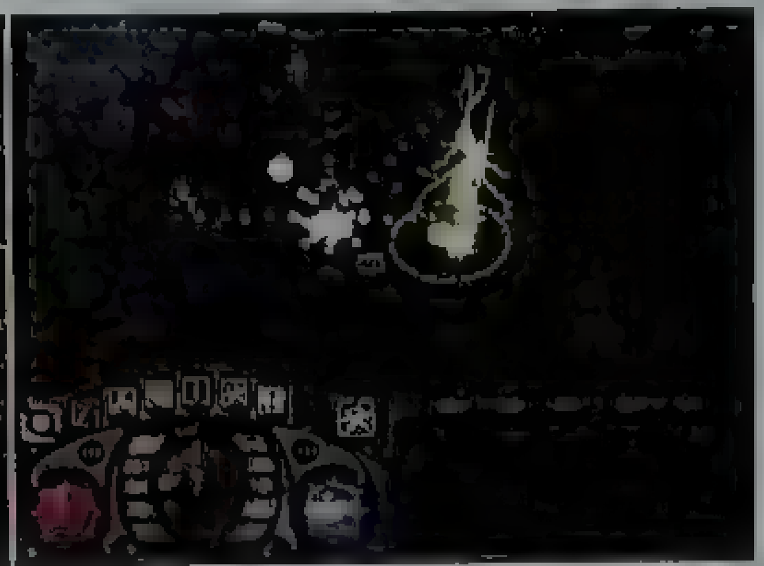
而与"异尘余生"、"博德之门"不同的是，《狮心王》将提高战斗的份量、降低故事情节的成分。虽然任务总数超过100个，但分散到各条主线上，任务数量将大打折扣。那么，用什么来填充游戏内容呢？当然是战斗。也许是受"暗黑破坏神"、《地牢围攻》的影响，加上《异域惊魂曲》叫好不叫座的惨痛教训，制作者偏离了费力不讨好的偏重故事情节的轨道，增加大量的战斗来满足玩家对畅快淋漓游戏感觉的那种需求。

《狮心王》的战斗基本上采用即时制。但是，同时作为一种折中手段，战斗时允许一定时限的暂停。姑且不说这一转变是好是坏，在笔者看来，这一设定意义足以否认长期以来关于《狮心王》是"异尘余生"奇幻版的提法。

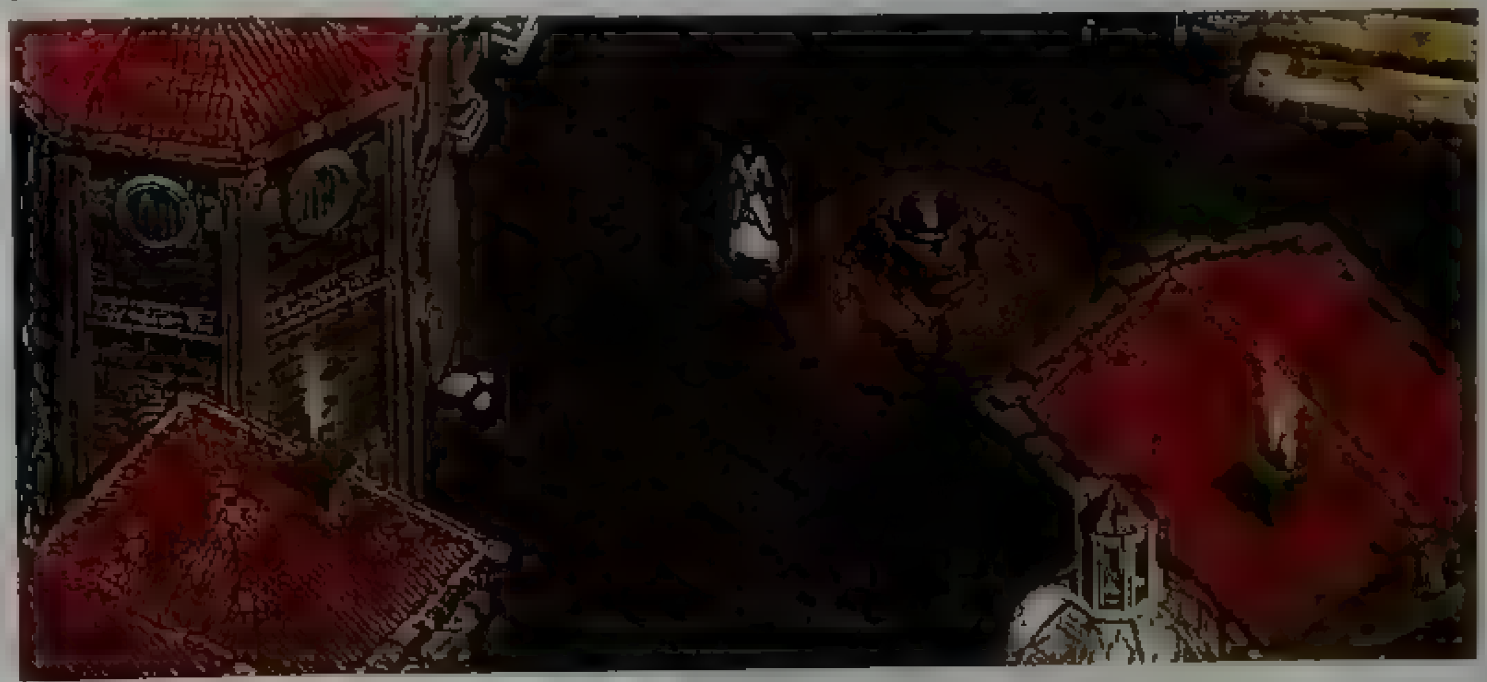
職業轉換 地牢圍攻版

与其它RPG的另一个重大区别是，《狮心王》并不在一开始就决定玩家的"门第出身"，把大家限制于某一种职业中。你不必为选择是做圣骑士，或是魔法师，还是盗贼、牧师而思虑，但是你在游戏中的行为、对技能系统的发展取舍，将最终决定你的职业状态。这一设计颇象《地牢围攻》，扩展了玩家选择的自由度，也与实际情况比较吻合，是未来RPG职业系统设计的发展方向。很高兴看到又有一部大作借鉴了这一手法。





最后，不能不说的是游戏精美的图形表现。虽然仍然是2D背景、3D角色模型的传统手法，不过从截图上看，的确到了令人叹为观止的高度，手绘风格的细腻、清晰，将使该作的画面达到2D引擎的最高境界。总的来看，《狮心王》的设计理念已超出了"异尘余生"奇幻版的范畴，而是一部集诸家之大成的RPG，值得高度期待。也衷心希望它能成为Interplay和黑岛再次崛起的新起点！■



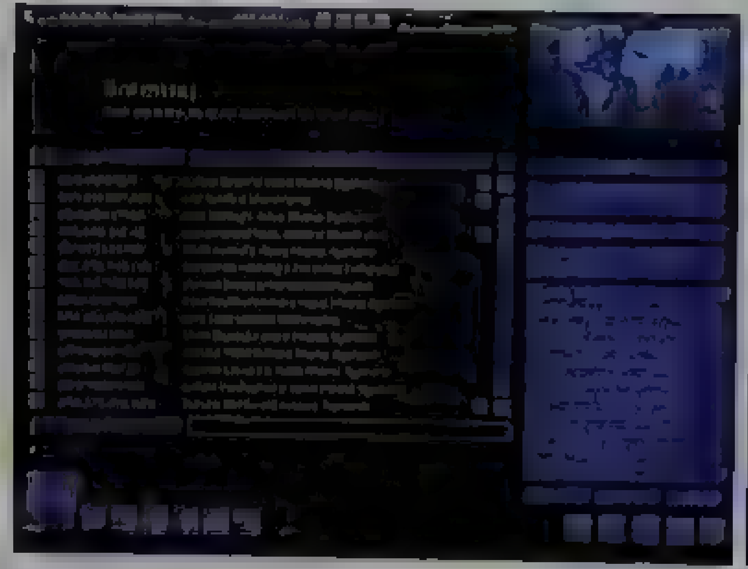
文/紫铜

上行线:黑客精英

在很多人的脑海里，"黑客"就宛如网络时代飞檐走壁的新侠客。而对于我等一般电脑玩家来说，虽然无缘亲历黑客游弋于网海中的那般惊险与刺激，但这并不代表我们不向往那种畅行无阻、无所不能的感觉。不过，好在我们还拥有可以模拟一切的游戏——《上行线：黑客精英》给每个玩家一次体验黑客人生的机会。

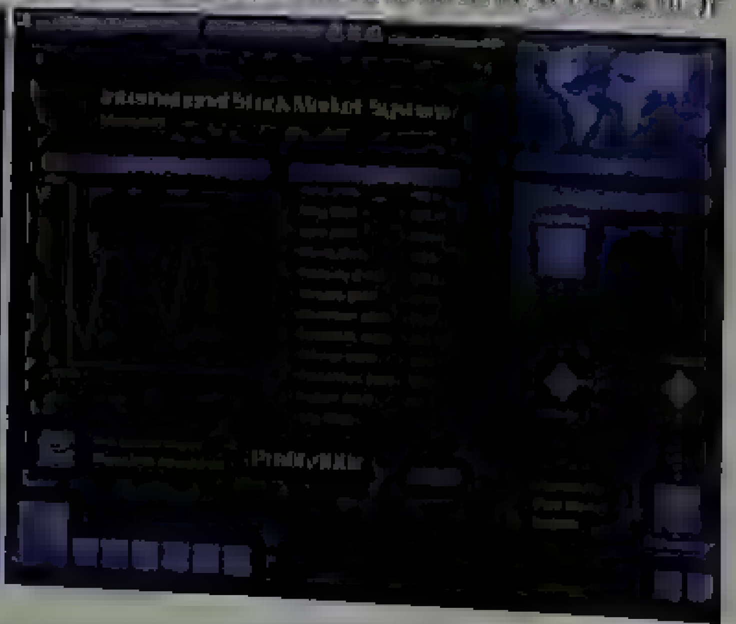
一个黑客的生涯

《上行线》的时间背景设定在未来的2010年，你的身份是一名活跃于网络间的黑客，破解密码、攻击服务器、入侵系统之类的工作对你来说是家常便饭。你可以闯入其他公司的资料库，窃取商业机密；或者入侵银行的计算机系统，为自己的帐户上多划些资金；也能制造病毒，攻击某家公司的网络服务器。当然，这些"业务"都是会有回报的，在你成功完成某项任务后，你可以用你获得的报酬去购买新的软件、升级硬件，或者增加网络带宽，以便达到更快的破解、运算、传输速度。

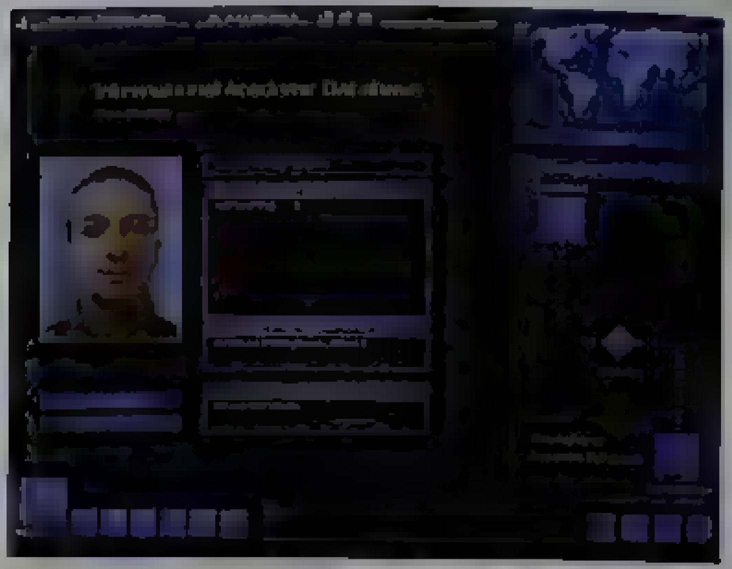


我进入了你的电脑

实际上，在《上行线》中，进入一个服务器所需的步骤和现实中非常相似。在初步和目标服务器完成连接后，你首先需要弄到管理员密码，然后needs要使用一些软件来实现下一步的目的，例如使防火墙失效等，最后的当然就是编辑、删除或者拷贝你所需要资料。尽管这只是游戏，但你也绝对不能直接连接服务器，因为每一台服务器都有一定的防护措施，你很快就会被跟踪，离游戏结束的时间也将会越来越近。游戏中可供玩家连接的服务器数量众多，遍及世界各地，你可以通过一张标有各个服务器地址的世界地图简单的来选择目标。此外，游戏中的工具软件都是都有不同的功能，它们甚至可以升级换代



这次的新任务是什么



如果游戏仅是简单的重视拟真程度，相信不断重复的简单色块和文字，以及长时间的等待，很快就会令大多数玩家产生厌烦情绪，于是游戏中的任务设置就成了一个关键，只有新奇的任务，才能带给玩家将游戏继续下去的热情。《上行线》中将不会出现固定的任务，在开始进行设定的时候，你可以选择自己的兴趣取向以及所希望的危险程度，之后游戏将按照你的设定随机产生游戏任务。而且，当你认为任务很无聊的时候，你完全可以不去理会它，转而直接入侵银行或者证券交易所的服务器，然后将其他人的货币划拨到你的帐户。

数字和字母的魔力

虽然模拟程度却相当之高，但是从外表来看，《上行线》怎么都不像是一款新近开发的游戏，没有漂亮的人设或者华丽的魔法，只有简单得不能再简单的色调和文字。事实上，如同拥有众多支持者的"足球经理"类游戏一样，外表并不重要，内容这才是精华所在。

对于单纯追求声光色效的玩家来说，《上行线》有的只是单调的色彩和枯燥的文字，简直可以说是一无是处。但不可否认的是，这绝对是一款具有创新精神，而且可以使一部分玩家上瘾的游戏。不过，当心，在游戏中我们可以无所不能，但在现实中，最好还是安分守法的好。■

文/天弈

以太神魔录Ⅱ

2001年11月发售的《以太神魔录》(Etherlords)，是一部将万智牌和纸上RPG克隆为回合制电脑游戏的奇特作品。纸上RPG在西方有着深厚的文化根源，加上制作商Nival非凡的3D美工水平，使得该作赢得了相当的好评，在Gamespot的读者年度评选中跻身策略游戏的前五名。如今，《以太神魔录》装饰一新的续集即将面世，它在保持前作高策略性的同时，增加了RPG的体验感。

以太的世界

游戏背景设定仍与前作保持连续。在神魔世界(World of Lords)里，以太(ether)是这个星球上能量和权力的唯一来源，它也被称为魔法。星球上的智能生灵分为四大种族：体形庞大、外表丑陋的Chaots，属于混乱系，以战士为主，比如兽人和小鬼武士；半人半机械的Synthets，拥有强大的体力和冷静的头脑；以自然界的守护者而自居的Vitals和有着超长寿命、渴求知识的Kinets，属于正义的阵营，与前两个种族天然对立。在野外，则散布着树怪、亡灵和龙等传统奇幻游戏中常见的生物。

战略和战术

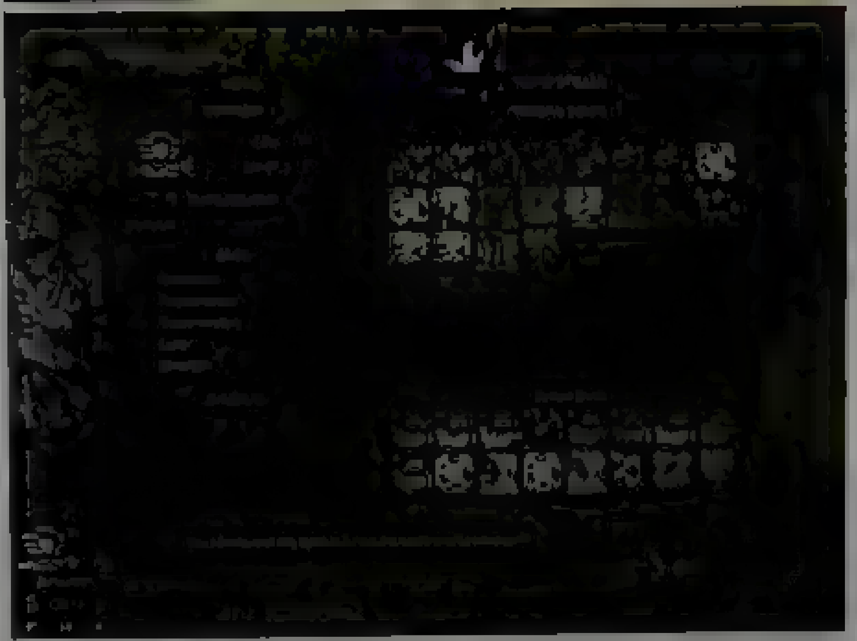
游戏分为战略和战术两个层次。战略层次颇类似"英雄无敌"：招募英雄、获取资源，购买魔法、升级设施。英雄们在场景上探索，与敌对的英雄和生物战斗，在战斗的洗礼中增长等级、获取宝物，夺取敌人的城堡。

而在战术层次，必须象玩万智牌那样靠积累符咒套牌(rune)来为战斗做准备，它们是英雄的魔法力量的来源。英雄之间不能相互直接攻击，必须通过召唤生物和施展魔法，获胜方赢得经验点。策略的复杂性通过数十个分类，300多种魔法，以及实战中是攻是防、派什么生物攻防、套牌的具体使用顺序等淋漓尽致地表现出来。二代新增了16种生物和45种魔法，还能把不同派系的魔法混合为新魔法。

此外，游戏里还有船、运输车等交通工具，提高了英雄探索场景时的机动灵活性。

角色扮演成分增加

前作以融合万智牌和"英雄无敌"为设计目标，看得出来，制作者的本意更倾向于强调策略性，然而，许多玩家却是把它当作RPG来玩的。因此，来自玩家和媒体的大量反馈集中反映了与RPG有关的许多问题：不能将英雄从一关带到下一关，重复的行动或移动，复杂的地图界面，无法与NPC交流，缺少分支任务，单薄的故事情节，等等。为此，二代强化了游戏中RPG的气氛。



一是设计了五大战役模式，每个战役都只反映出整个故事的某一侧面，你越接近结尾，才会越了解事件的全部真相。在情节具体安排上，设计者也费了一番心思，比如第三个战役在故事里的结束时间实际上是在第二个战役之前，增强了故事情节的悬念。

二是并不一定在每关开头给出过关目标，当你在场景中探索时，会因为所遇事件而自然发现具体的目标，比如前方道路上遇上一条病龙，当你避开它而到附近村镇转悠时，会了解到那条龙为什么在那儿的线索，从而找到推进故事发展的具体目标。

三是非线性的任务系统，即完成任务的途径不止一条。比如对于那条龙，你可以忽略它，也可以不管三七二十一杀掉它，或者找来合适的药剂治愈它，当然，"正义"的选择往往会使你在随后的旅途中得到应有的回报——虽然它们做起来都比较费事。

其他的改进

鉴于回合制节奏慢的缺陷，游戏取消了英雄行动力的设定，取而代之以时间自动流逝。英雄外形会随着等级提高而发生三次改变，这样当看见对方英雄时，很容易辨认出其大致强弱。整体难度将有所下降，但仍将设置一些颇具挑战性的关卡。玩家可以用内嵌的编辑器，自行设计英雄、宝物、场景关卡，甚至将它们整合为一个战役。官方设置了网络服务器，支持多达8人的对抗，并能记录和回放对战过程。

《以太神魔录Ⅱ》的开发商——俄罗斯游戏企业Nival有过《巫师之怒》和《恶魔岛》的开发经历，3D技术功底深厚。对于那些喜欢奇幻风格、特别是纸上RPG的玩家而言，《以太神魔录》在考验你智力的同时，也能给你带来视觉上的美妙享受。■

幻想三国·神州游侠儿

有一个十六岁的少年，背负着他自己所不知道的，改变乱世的神奇宿命，在无意中踏入了风起云涌的大三国时代！这个少年，他的名字……当然不叫天地忐狼，呵呵，因为他不是来自未来的《龙狼传》主角，而是出生在三国时代的，《幻想三国》的主角——杨仲。

大时代中的少男少女

东汉末年。杨仲从小和兄长杨昆一起隐居在襄阳郡的林中小屋里，他不知道自己为什么要与世隔绝，更不知道外面的世界已经烽烟四起。但是，突如其来的神秘追杀让兄弟俩被迫逃离居住多年的家园，与世无争的美好日子一去不还，多年前父辈结下的仇怨如今又象噩梦般重新降临。

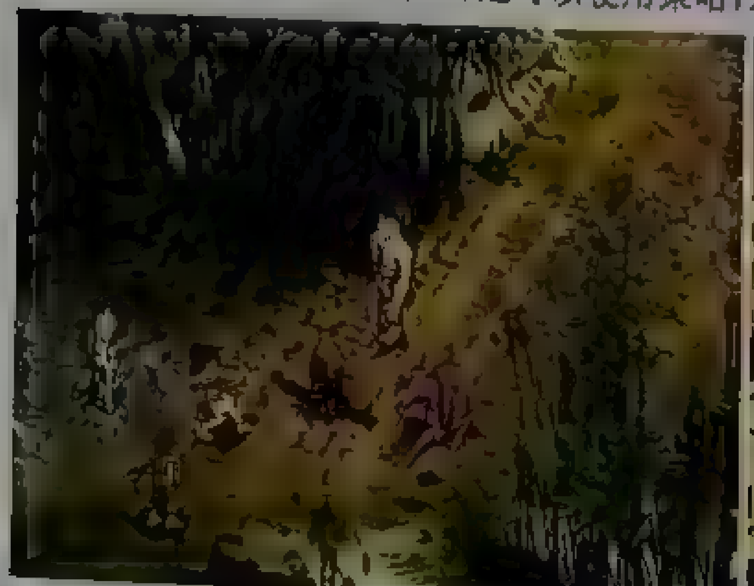
杨家兄弟来到襄阳，不安分的杨仲跑去看热闹，邂逅了刁蛮骄横的红衣少女，还为了她与官兵撕打起来，逃出襄阳，在一片大乱中与哥哥失散了。倒霉的杨仲却不知道，这个喜欢和他打赌的红衣少女貂灵，竟然是三国时代最强的武将和最美的女子所生的孩子。不久以后，独自随着命运之波起伏的杨仲，在帮助貂灵的母亲貂蝉求医的时候，又认识了另一个精通医术白衣女孩，后来才知道这个羞怯的少女糜香是一位南阳隐士诸葛孔明先生的使女。

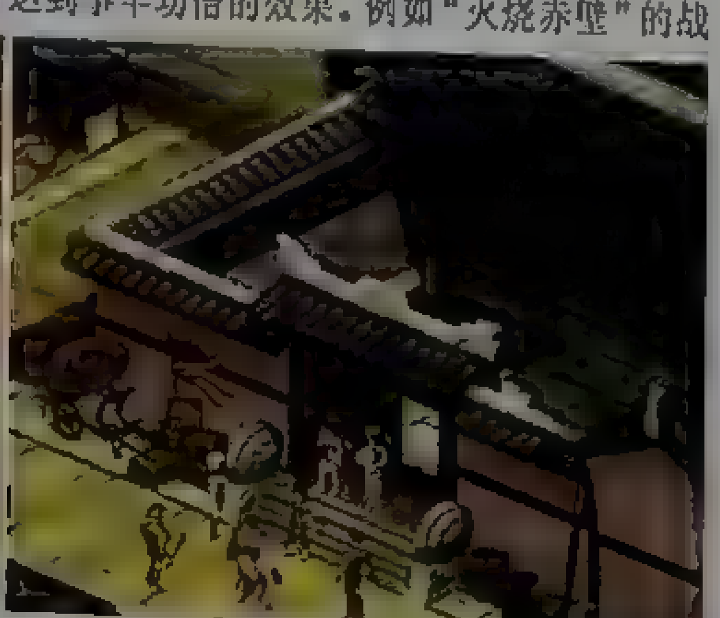
于是，杨仲因此介入了"三国"里最著名的事件——"三顾茅庐"，认识了刘关张三兄弟。杨仲更没想到的是，名满天下的这三位桃园兄弟，竟然和自己的父亲早就相识，而且是在父亲的点拨下，才自立门户，开始了乱世的基业。隆中对之后，杨仲也正式加入了新野的刘备军，他和一红一白两位少女的情感纠葛，和他与三国时代那些伟大事件和人物们的碰撞，就要开始了。

RPG 里也有大混战?

在 RPG 的战斗里加入多人作战成分，是《幻想三国》的一个特色。虽然我方出场只有 4 人以内，但是敌人最多可以有 25 人出阵，根据最新官方资料，这个人数恐怕还不是上限。虽然比起"三国无双""三国群英传"什么的是小巫见大巫了，可是在 RPG 里确实算得上"大兵团作战"啦。

另外，在一些特定战斗中，还可以使用策略，达到事半功倍的效果。例如"火烧赤壁"的战





斗里，必须在战前做好"连环计"的埋伏，然后在战斗中使用"火攻"。注意，在火攻之前还要实施"借东风"，如果没有东风就引动埋伏，就会引火烧身哦。再如"火烧藤甲兵"的战斗里，必须先以易燃物堆积于谷中作为埋伏，再将南蛮兵引人该谷中引发火势，达成胜利。如果硬拼的话，是永远无法破敌的。

宠物系统及其他

在国产 RPG 里，饲养宠物已经越来越成为一个不可或缺的成分了，《幻想三国》也不例外。在这里，你可以视眼见到自己精心培养的宠物进化、变形，而学得更强力的法术及能力。除了协助玩家战斗外，宠物还可以充当交通工具的作用，更如果你的驾驭能力够纯熟的话，就可以骑乘它们，飞翔于天空之上，遨游于四海之中了。

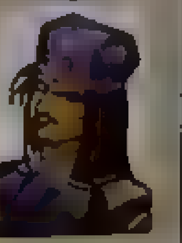
另外，游戏里还有"晶魄系统"、"战场互动机制"、"蛊印系统"等一系列增加耐玩度的设计。■

幻想三國 —人物谱—

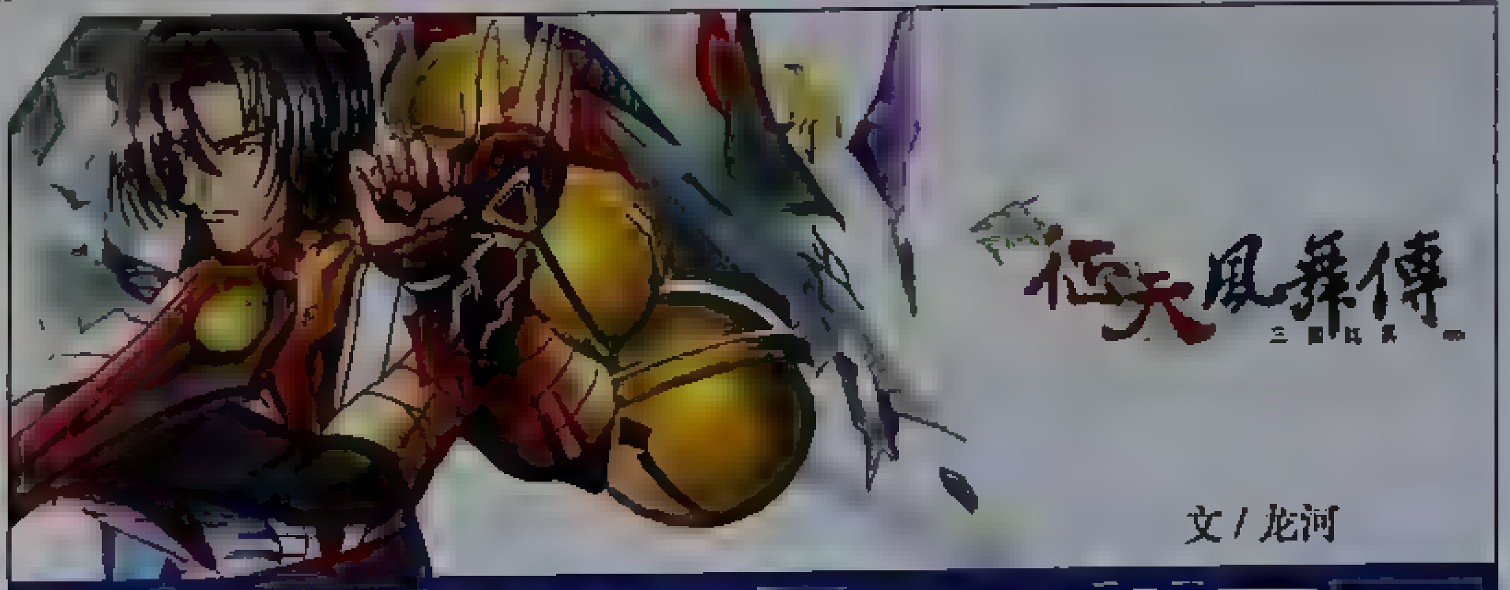
杨仲 长期与世无争的生活养成了他散漫随意的个性，直到他发现自己必须用强大的力量来保护所爱的人的时候，才开始真正的认真起来。

貂灵 继承了第一武将和第一美女血统的她，无论走到哪里，都是最耀眼的人物吧！可惜性格太悍勇了，连机灵如杨仲，也总常受欺负呢。

糜香 被孔明收养的神秘少女，没有人知道她的来历。可谁知道，在胆小羞怯的外表下，竟然隐藏着可以媲美神灵的特殊体质。



仲达 就是司马懿了，企图获得邪魔力量的大反派，好象很多幻想三国题材的作品都这么设定，唉，谁让人家的孙子最后做了皇帝呢。



征天风舞传·三国志异

据说央视几部武侠大戏把金庸老爷子气得不轻，照此看来，如罗贯中泉下有知，恐怕也要被游戏界人士气得活转过来。一部《三国演义》，被各种游戏改得五花八门，光怪陆离。不过话说回来，他老人家的演义本来就是把人家陈寿先生的《三国志》改的面目全非。看来，改来改去，古今一理也。好，闲话少说，让我们来看看以"风色幻想"闻名的弘煜这回要怎么折腾我们的"三国"了。

【天外之民与三国时代】

《征天风舞传·三国志异》的故事一开始还是东汉失政，黄巾大起的传统开端，不过既然名为"三国志异"，当然很快就要开始偏离历史轨道了。变异开始于董卓，他趁讨伐黄巾的机会，带领西凉军进入首都，杀尽宦官，废立皇帝，在他的身边，有一个有着超人武力的将军吕布。但是没有人知道，董卓的进军，实际上受到一种神秘力量的控制，而吕布的武勇和张角的法术，也是来自于一种不属于那个时代的东西。与此同时，在人间纷乱的同时，还有另一种势力——"天外之民"在左右着历史的车轮。在游戏中，你将从一个非常另类的角度来观察三国时代的人物和事件。

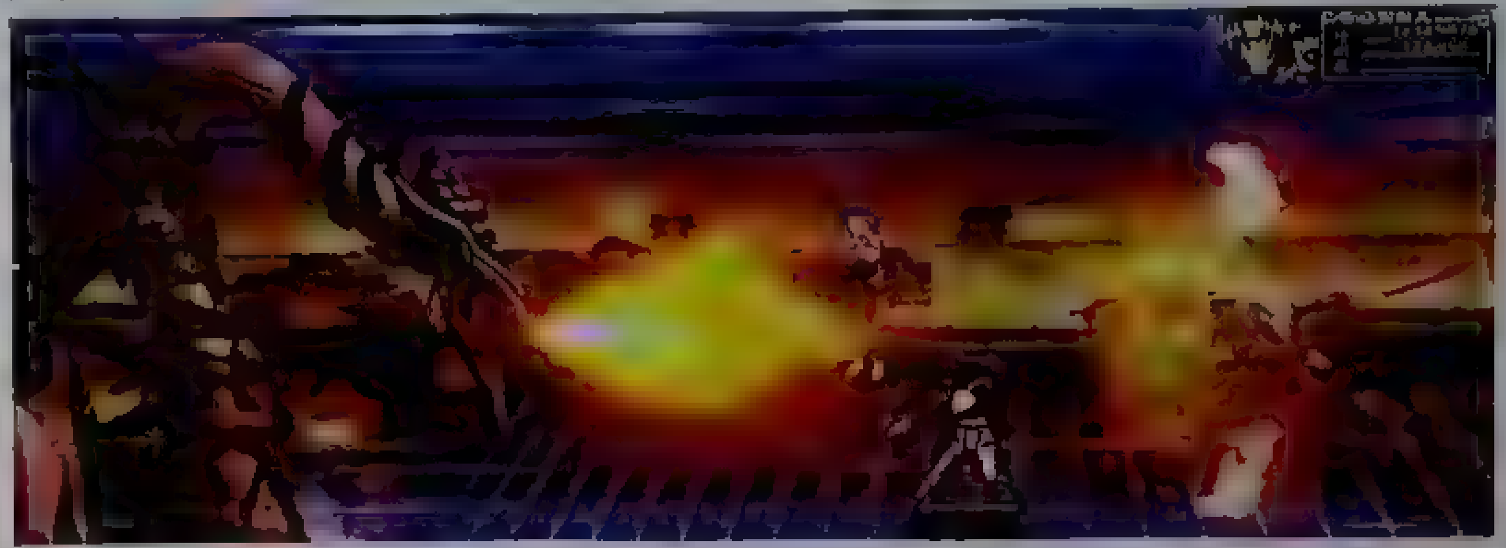
【类似于风色幻想的画面】

从目前得到的图片资料来看，《征天风舞传》的画面、人设等仍然没有脱离"风色幻想"的风格，许多人物看起来都很眼熟，看来是弘煜的演员不够用了（笑）。在战斗画面里，人物从"风色幻想"里的 Q 版三头身改成了比较酷的八头身，这是一个进步，让战斗动作看起来更帅一点。而且战斗画面比较"干净"，许多不是非常必要的属性菜单被隐藏了，这样大家可以更方便欣赏弘煜引以为豪的大场面战斗。

【难度颇大的战斗】

RPG 里敌人的 AI 向来是被忽视的环节，不过《征天风舞传》是个例外。敌人会和玩家一样，采取团队合作的攻势，集中进攻我方最弱的队员（而且这种队员往往是用来加 HP 的）。敌人在体力减少的时候会帮自己补血。强大的敌人能一口气使出大连击，一次打倒我方一人。为了克制如此聪明的敌人，玩家就要活用五行系统，按照中国五行的生克原则来决定自己要使用的招数和魔法。

此外，游戏仍如"风色幻想"一样采用半即时制，好处是既可以感受到作战的紧张气氛，又不会过于手忙脚乱。

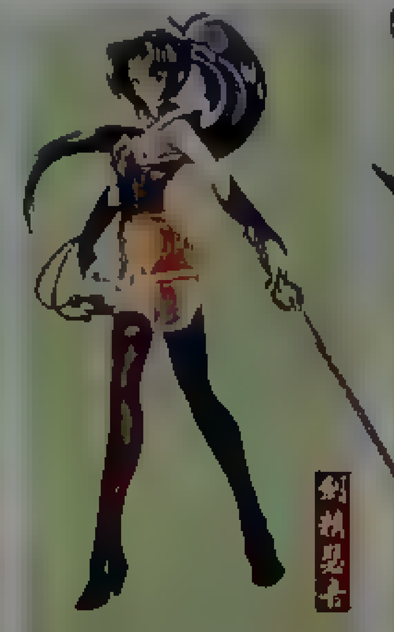


【物品合成系统】

另一个比较有趣的东西是物品合成。想要取得强大的宝物，光靠翻箱倒柜是不行了，在那些地方只能找到大路货。不过可以用这些原料来合成有价值的东西。从最普通的金疮药到一举扭转战局的圣药也都有可能被合成出来。在特定剧情里，甚至连过关用的任务物品都要靠合成才能弄到。合成必须按照一定的配方，一旦失败，用于合成的原材料就会损失，千万先存盘哦。■

男，20岁。御技门门主雷云韬之子，手中武器"刁血刃"似刀非刀，似剑非剑。在董卓火烧洛阳中出场，与父亲联手对付以操水之术导至洛阳烈炎无水可救的九头巨蛇相柳氏。

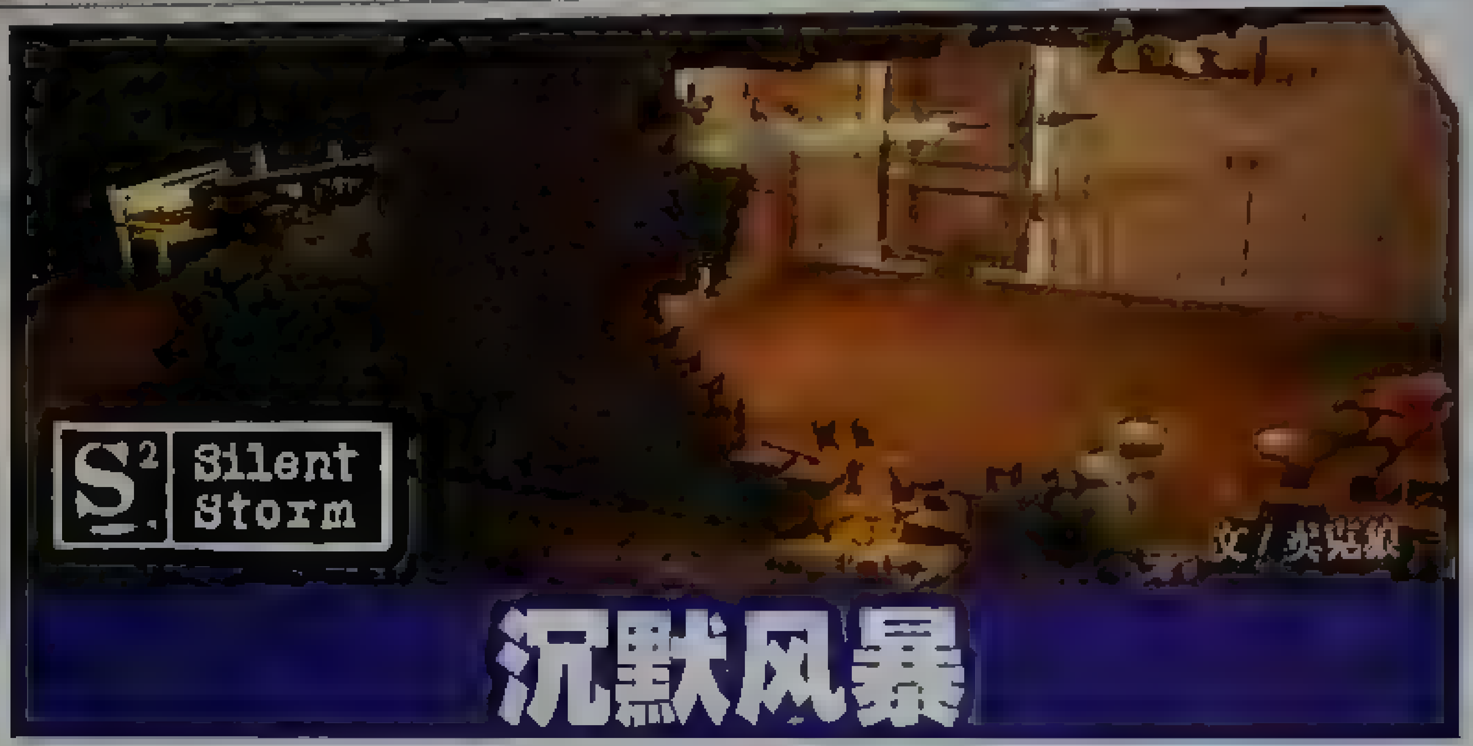
女，16岁。出身于医药名门幽兰堂。深信光明和善良可以改变世人浑浊的心灵，总是用纯真的笑容面对每一个人。在大漠之中的密罗村与雷傲天相遇，两人最后成为情侣。



女，?岁，神秘寡言，剑术高超的奇女子，象姐姐一样守护着秋慕雨，但是与雷傲天一行人却总是保持着若离若即的关系，让人琢磨不透。

男，16岁，御射门门主，也许是因为少年时就背负了如此的责任，他的神情令远象他的白发一样冷漠无情。他和雷傲天一样，是御门中的后起之秀，没想到两人却成了宿命的对头。

■名称 Silent Storm ■类型 策略 SLG ■制作 Nival Interactive ■代理 未定 ■上市 2003.3 ■版本 英文版 B+



沉默风暴

实时战术的回归

士兵装备栏

自从1998年《盟军敢死队：深入敌后》(Commandos:Behind Enemy Lines)掀起实时战术的热潮后，很多制作小组纷纷加入其中。一时之间，模仿作品层出不穷……时至今日，另一款"3D盟军"——《沉默风暴》(Silent Storm，后文简称SS)已经向我们杀来了。游戏由莫斯科的Nival Interactive小组开发，该小组曾经制作过《闪电战》(Blitzkrieg)、《苍穹霸主》(Etherlords)等脍炙人口的作品，在战略游戏制作中积累了不少经验。但全3D的实时战术，能否继续赢得玩家认可？还是让我们先睹为快吧。

再现"二战"历史

很多模仿"盟军"系列的作品，都故意将背景避开"二战"。正如《赏金奇兵》(Desperados:Wanted Dead or Alive)设定在19世纪美国，《罗宾汉》(Robin Hood:The Legend of Sherwood)设定在大英帝国，目的正是希望新背景给玩家带来新感受。但Nival Interactive却没有走前人的老路，仍然大胆地将背景圈定在第二次世界大战，整个游戏以1943年欧洲战场为主。游戏按照历史划分为同盟国(美国、英国、俄国)和轴心国(意大利、德国)，每一方都有独立的12个战役任务。值得称赞的是，任务体现出了时间的概念，非线型发展将把你带回真实的战场。游戏完全忠于历史，其中总共会出现75种真实的武器和装备，小到随身携带的匕首，大到火箭发射器都将收录其中。除丰富以外，武器都引入了升级系统，你可以进行组合，得到威力更强大的超级武器。在真实的背景下，游戏更附带3D地图编辑器，玩家可以通过修改建筑物、武器、装备、人物，自由创造属于自己的任务关卡。

3D引擎大放异彩　利用狙击枪击毁变压器

你的敢死部队

每个战役有来自不同国籍的40个雇佣兵供你挑选，这些士兵分为狙击手、侦察兵、手榴弹兵、医生、工兵、指挥官等不同职业，且每个兵种又被赋予不同属性值(速度、爆发力、耐力、射击精确、力量等)以及特殊属性值，分别适用于野外作战，室内作战或者格斗战。SS废除了"盟军"系列的固定角色限制，玩家能根据战役任务选择五名士兵，使任务的完成事半功倍。此外，随着游戏不断进行，系统会以完成隐藏任务的多少分配奖励值，利用奖励值可提高士兵的相关技能。值得一提的是，死去士兵的技能值将自动继承到新士兵身上，为了减低难度吧。

玩法更趋多样化

虽然SS借鉴了"盟军"众多元素，但游戏本身亦有着独到之处。其中最吸引玩家的是物理学动态引擎，这种引擎将任你随意破坏游戏中一草一木、一砖一瓦，你甚至可以用摧毁建筑物的方式消灭敌人。正因为战场局势的互动性，使得战术更加千变万化。玩家可以选择不同方法来完成任务，充分体现了战术的精髓。而对于战术策划本身，还引入了"连锁反应"系统。顾名思义，你的前期行动将直接影响后期行动。举个例子，当你想穿越电网障碍时，可以潜入配电房关闭电闸；也可以让工兵剪断铁丝网；甚至可以利用狙击手击毁变压器。当然，不同方法带来的结果完全不同，这也相应提高了游戏的耐玩度。

敌人的AI系统丝毫不逊色"盟军"，聪明的敌人不仅会对异常行为采取不同措施，他们还拥有精心设计的推断能力，会根据同伴尸体倒地姿势来判断你的位置；利用听觉迅速找出草丛中隐藏的威胁；解除敢死队员安装的C4炸弹……。最为离奇的是，一旦你投掷手榴弹的时间掌握不佳，敌人会毫不犹豫地捡起未爆炸的手榴弹扔回来……幸好，SS设定了三种难度模式，但无论如何你都需要40个小时才能通关。

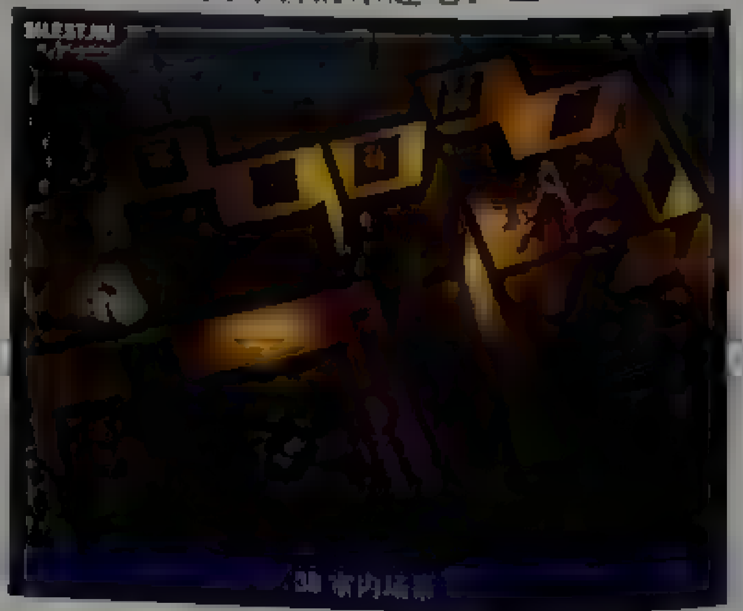
游戏的"亮点"是RPG和战术的完美结合，这种交互式系统类似于《辐射战略版:钢铁兄弟会》(Fallout Tactics:Brotherhood of Steel)。玩家能与NPC进行对话，打听到关于敌人的相关消息。当你活捉军官等特殊NPC时，可以选择是否对他处以死刑等等。不夸张地说，SS的可玩性绝对不会低于"盟军"系列，同时也顺应了当今游戏类型大融合的潮流。

开创3D新时代

实时战术诞生以来，就一直向着2D唯美化方向发展，而SS却并没有重蹈覆辙。作品打破了传统的2D僵局，取而代之的是3D交互式引擎。像地下堡垒、多层建筑、人物被刻画得惟妙惟肖，特别是光影系统的引入，使真实感大大增强，你甚至能从玻璃上看见人物的倒影。至于精确的环绕声效，将给你带来听觉上的震撼。从理论上讲，你可以利用枪声判断敌人所在的位置。最后还要提醒大家，至少要GeForce 3以上显卡才能保证游戏完美流畅运行，电脑游戏的"劣势"再次暴露出来。

等待已经结束

SS早在2001年秋天就开始了秘密开发，目前已经完成了90%的游戏工作。如果你和笔者一样，是忠实的实时战术玩家，那就让我们去游戏中找寻新的乐趣吧。■


3D室内场景

B ■名称 Enter the Matrix ■类型 动作[AC] ■制作 Shiny Entertainment ■代理 未定 ■上市 2003.5 ■版本 英文版

黑客帝国

[illegible]

1999年公演的动作大片《黑客帝国》，相信不少玩家，对于那超前幻想式的剧情还记忆犹新吧。事隔四年，由Shiny Entertainment独家开发的同名游戏也整装待发，到底它能否像电影那样征服玩家，还是让我们先睹为快吧！

不一样的演员，不一样的体验

如果说电影阐述的道理是20世纪人类被22世纪电脑控制，那么游戏所阐述的道理就是20世纪人类被21世纪的玩家所控制。《黑客帝国》(Enter the Matrix，后文简称EtM)剧情完全和电影承上启下，划分为认识"矩阵"，攻击"矩阵"，消灭"矩阵"，将把你再次带回到那奇幻的"矩阵"世界中。剧情同时也与即将上映的影片《黑客帝国2》情节环环相扣，你既可以通过玩游戏来了解后续故事，也可以先看电影来得知游戏任务玩法，两者关系被策划人员巧妙地联系在一起。但由于涉及到人物肖像权和经费问题，游戏并不会出现电影中三位演员，取而代之将是利用3DMAX精心制作的两个虚拟黑客——尼奥普与格斯特。其中尼奥普是一位面戴墨镜的帅哥，作为游戏中的主战力量，在战场上有着无可代替的优势；而另一名是发型怪异，总是身穿红色紧身衣的女主角格斯特，她比尼奥普更擅长近身搏斗，是标准的动作型选手。从娱乐眼光来看，这种创新方法是明智的，使得游戏没有重走电影剧情上的老路。两位角色在路线、武器、技能、敌人数量上完全不同，即使在同一关卡也将带来截然不同过关流程。

近身格斗，乐趣无穷

这与《古墓丽影·黑暗天使》(Tomb Raider:Angel of Darkness)设计非常相似，将对延续游戏寿命有着推进作用。这里我们以官方内部DEMO举个例子，如果玩家选择格斯特进行任务，游戏会让你"出生"在预定的古城堡外，利用古堡墙壁飞檐走壁，在阳台和窗户之间不断徘徊，最终进入城堡找到BOSS决一死战；相反，如果你选择尼奥普来开始游戏，那么你会直接"出生"在古堡地下室，躲过沿途看守的卫兵，前往三楼战胜BOSS。不过选择任何主角，都需要面对未来世界的警察，由于敌人被游戏赋予了聪明的AI系统，根据战场局势合理使用同伴才是通关的关键。

玩的就是武功

其实EtM最大"卖点"，并不是RPG般令人赏心悦目的画面，也不是FPS中战火纷飞的刺激，而是融入了诸多武术动作的精彩打斗场面，和由此展现出来的视觉效果和享受。制作过程中，Shiny Entertainment专门邀请电影武术指导袁和平参加，所有战斗充满了东方武术流畅的风格。游戏整体可分为格斗、枪战、竞速这三种主要模式，为了表现出游戏特有的"卖点"，近身格斗将占有较大比重，另外两种模式只作为辅助内容出现。

正如其名，格斗模式将利用各种"组合拳"来击败敌人。所谓"组合拳"，是指你能使用木棍、砍刀、长剑等近身武器，合理运用时间差来组合出像空翻、飞腿、侧踢、转身等超过100种千奇百怪的

武功招式。当然，考虑到电脑键盘操控性，游戏允许玩家使用手柄进行游戏，同时你还可以将自己独创的招式编为"宏"储存，预先设定快键，以此简化了原本复杂的操作，提高了格斗的本质乐趣。

枪战模式则是大家熟悉的FPS模式，除了提供手枪、炸弹、榴弹炮、火箭筒任你射杀外，更有吸引人的"时间慢放"系统，这类似于《英雄本色》(Max Payne)中独创的慢动作回放功能，两者的区别在于，EtM屏幕右侧有用于显示"时间慢放"focus值的状态栏，focus值越多带来的"时间慢放"便越长，但在游戏初期，你仅拥有1/3的focus值，需要通过不断消灭敌人才来获得focus值。使用"时间慢放"系统时游戏速度会被减慢，在没有物理规律的世界中，你能做出难以置信的动作，甚至会出现子弹静止飞行的特殊画面，再现了电影中的经典场面。

至于竞速模式，打破了同类游戏老套的玩法，允许两名主角同时使用一个交通工具。比如尼奥普驾驶汽车，格斯特击退穷追不舍的敌人；或者格斯特驾驶飞机，尼奥普跳伞选择降落地点，游戏娱乐性再次得到最低保证。

相约在春季

目前EtM两年的制作周期已经结束，将在PC、XBOX、PS2、NGC平台上全方位推出，并于5月15日与影片《黑客帝国2》同步上市。作为玩家，我们期待着它的出现，能为长期饱受冷落的动作游戏带来一丝希望的曙光。■

■名称 Warrior Kings Battles ■制作 Black Cactus ■上市 2003第一季度
■类型 策略(ST) ■代理 未定 ■版本 英文版
B

勇士之王:战斗

当来自英国的Black Cactus工作室在2002年3月将《勇士之王》(Warrior Kings,后文简称WK)带给全世界的即时战略游戏玩家时,大多数的人马上就被这款混合了《要塞》(Stronghold)与《帝国时代》(Age of Empires)特质的游戏所吸引,而投入了这个充满了巨兽、骑士与神魔的战争世界,可惜好景不长,伴随着《魔兽争霸III》(Warcraft III Reign of Chaos)和《神话时代》(Age of Mythology)等重量级游戏的出世,WK曾经的光辉迅速消散。面对此景,Black Cactus工作室的成员们显然并不甘心,于是在经过玩家意见反馈收集之后,《勇士之王:战斗》(Warrior Kings: Battles,后文简称Battles)又将出现在我们的面前。

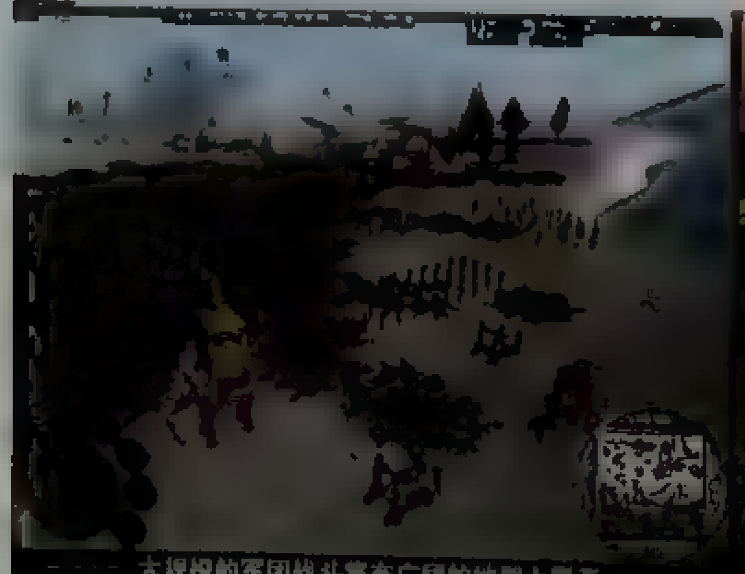
帝国的征途依然漫長

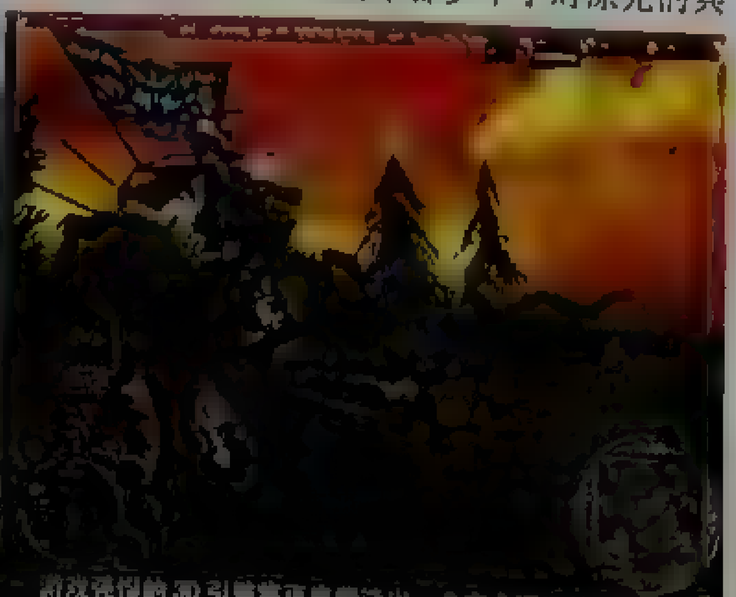
与前作一样,来自天神的力量将助我们获得胜利

作为WK的资料篇,Battles再度将战火在中世纪的欧洲大地上燃起,作为盘据大陆有实力的一员,谁也不会甘心于眼前的版图,面对着更为开阔的疆域,一切只能用武力来解决了。与前作一样,游戏依然采用了版图模式,版图之上的每一块土地都有着不同的王国和势力存在,他们拥有武装和将领,因此前进的道路上我们必须学会在战斗之外进行思考和选择。由于电脑AI的强化,游戏中每一位出场的将军都拥有自己不同的作战风格和特性,他们有的会向玩家提出友善的意见,有的则会不断索要贡品。不同的选择将会带来战争与和平的交替,唯一不同的是,这一次选择权掌握在了你自己的手里。相对于敌方颇有个性的将领设置,玩家也可以在自己的阵营中册封将领,获得册封的将军将拥有简单的属性列表和对应个人头像等基本特征。面对着日趋广阔的帝国领土,只有依靠将领与玩家群策群力配合方能获得有效的控制。

戰爭才是一切的重心

WK将经营、策略、战斗等要素混合为一体,以剧情为主线进行游戏的展开,虽然对传统的即时战略游戏模式进行了创新与突破,但由于游戏中对剧情的描述与讲解大量占用了本应用于营造壮观战争场面的空间,因此游戏的过程中玩家并不感到满意。针对如此的抱怨,游戏开发小组通过对剧情的重新排定,期望在Battles中让玩家能够获得对于战争的酣畅体验。通常即时战略游戏资料篇中都少不了对原先的兵种单位进行扩展丰富,Battles中同样如此,玩家此番可以选择和控制多达150种的兵种单位,其中包括骑兵、弩箭手、火箭车、间谍、投石车、战争象和德鲁伊教徒等,玩家可以将他们混编或者单独编为不同的军团方阵投入战场进行使用。WK中曾经以阵形的相生相克将正面战争的真谛演绎得淋漓尽致,此番Battles则继续将这一特性发扬光大,透过极为真实的3D地型,玩家利用不同的阵型和兵种相制之法,将完美再现中世纪欧洲最为壮观的冲突战。前作游戏中提供了玩家三种不同的善恶选择之路,由于颇受好评,因此在资料篇中同样全部得到了继承,根据玩家选择道路的不同,军团的兵种构成和附属能力也各有特色,熟悉前作的玩家一定会倍感亲切。


大规模的军团战斗将在广阔的地型上展开


游戏强悍的3D引擎将再度营造出一个完全逼真的残酷战场

全面的图像画面改良

虽然本作以战斗为主,但经营作为战争的后备支援,依然是必不可少的

WK的全3D图像引擎曾经引起了巨大轰动,尽管它并不是第一款采用3D制作的即时战略游戏,但庞大的战场地图和栩栩如生的各色兵种却带给了玩家巨大的视觉冲击,唯一可惜的是要实现这种画面效果所需付出的硬件配置要求实在太高,正因此尽管游戏宣传画上的场景无比华丽,但却没有多少人能够在自己的电脑上再现。对应玩家的抱怨,Battles改良了WK的游戏引擎,将三维画面所需的硬件需求大幅降低。此外,在游戏平衡性方面,也避免了前作中电脑作弊情况的出现,电脑AI被严格地限定在了玩家所能进行活动的能力之中,例如与玩家一样,电脑只能通过侦察手段来获得对手的军力部署等等,但需要提醒大家的是,被严格限制的电脑AI并不能说明游戏难度的降低,电脑对手依然非常聪明,它们对于敌我阵型的相生相克和地型的影响力了如指掌,更重要的是它们绝不优柔寡断,一旦发现了玩家军团的弱点,马上就会集中兵力进行全面攻击。可以说,Battles将拥有更高的挑战性。

作为WK的资料篇,Battles是否能够通过一系列的改进与内容添加,续写当日的辉煌,再度迸发出新的生命力,让人期待。■

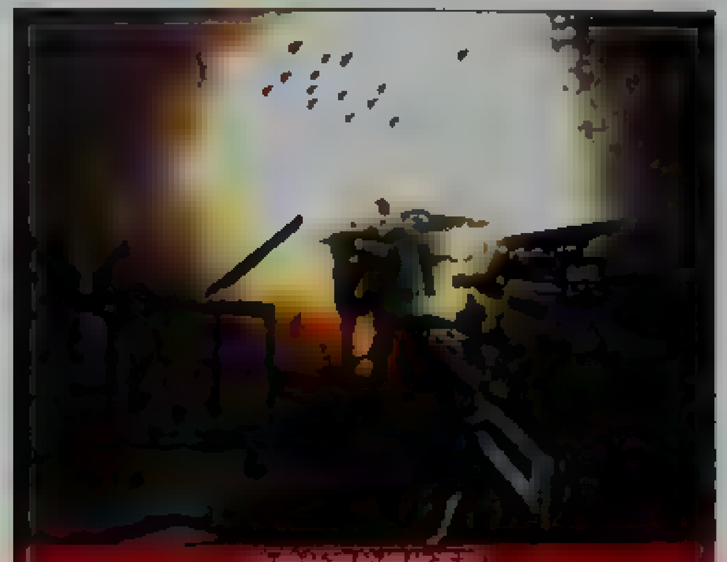
B+
■名称 Red Faction II ■制作 [illegible] ■上市 2003.3
■类型 动作(ACT) ■代理 未定 ■版本 英文版

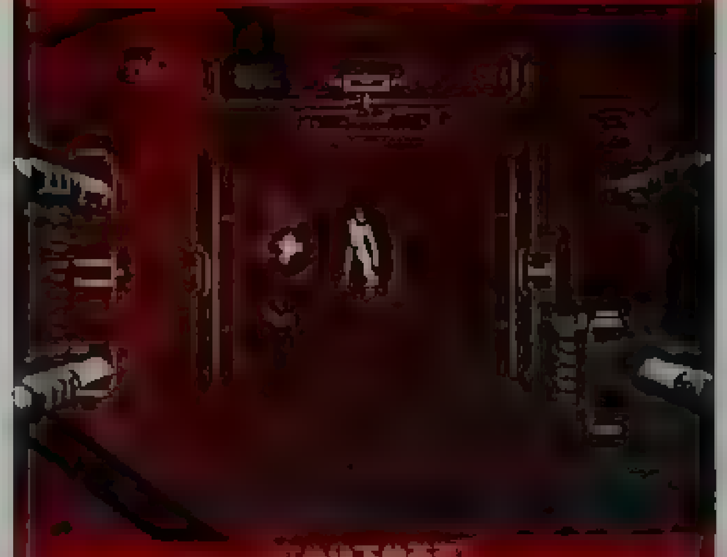
红色派系II

两年前的《红色派系》(Red Faction,后文简称RF)曾经以完整的故事情节、华丽的图像效果、优美的声音、流畅的操控、出色的多人模式打动无数玩家的心,如今发售在即的《红色派系II》(Red Faction II,后文简称RF2)又将以什么姿态来面对玩家呢?先让我们一饱眼福。

承接一代的剧情

在RF中,年轻的火星矿工派克领导了针对大企业Ultor的革命行动,而RF2的故事情节则开始于一代后的5年,火星殖民地一直受到独裁政府的暴力和残忍的统治,玩家则扮演爆破专家阿莱斯,与其他五名特遣小组成员秘密潜入火星基地,逮捕在火星的恐怖份子,并推翻强大的独裁政府,阻止一切阴谋的出现。


非常壮观的爆炸画面


红外线下的画面

超越一代的画面

在RF2中,玩家可以任意改变和破坏游戏场景的每一处地方,被破坏的场景会有细致的描写,大家比较常见的有场景中留下的子弹孔和烧焦的痕迹,不多见的是场景里的电线杆和垃圾桶都可以被打碎,垃圾桶被炸向空中,同时散落一些垃圾,电线杆和路灯被击落在地时会出现一丝丝耀眼的电火花。游戏的战斗场面非常真实,特别是敌人中弹后,有时只是迸发出鲜血溅在墙壁上,有时却是被炸得粉身碎骨,连残存的肢体都找不到。游戏能有这样好的画面,完全得益于增强的Geo-Mod引擎,它已经使二代的画面远远超越了一代的效果。

很现代化的武器

各式各样的武器也是RF2的卖点之一,作品不但保存了一代中所有的武器,还另外增加了火箭炮、手雷和14种极具毁灭性的特殊武器。每件武器都有一个备用的插件,例如冲锋枪的后备是手雷发射器,手雷发射器有感应和定时炸弹,霰弹枪有燃烧弹等等,游戏中出现的手雷除了燃烧弹外,还有碎片手雷和可以麻痹敌人的休克手雷,甚至连老式的炸药包都有出现。游戏中,武器的来源有两种,一是在路上捡到,二是要打败BOSS才能得到。游戏里还将会出现多种交通工具,当然前提是在某些特定的场合才能使用,其中包括坦克、潜艇和武装直升飞机,玩家可以驾驶它们来进行战斗。

多样的游戏模式

多样的游戏模式是每一款FPS游戏成功的前提,RF2已充分达到了这样的前提。游戏的多人模式尤为出色,一共有8种多人模式供玩家选择,其中有死亡竞赛、竞技场、夺旗、争权和夺包,也有分组的死亡竞赛、夺包、竞技场,其中夺包对于大家最为陌生,也是大家最想了解的。夺包具体的游戏方式如下,在游戏中将有人背着背包(里面也许装满了钱吧,呵呵),他必须尽最大努力保护自己身上的包不被抢去,而其它玩家则必须想尽一切办法消灭他并夺得那诱人的背包,最终的胜利者将是在规定的时间内背包时间最长的人。多人模式中唯一让人感到遗憾的是,每一幅地图都最多只能支持4人同时联机,这似乎让人有些无法理解,也许制作者考虑到了玩家电脑普遍性能的问题,但不可否认的是,这必将大大降低多人模式的可玩性。而在单人模式中,特遣小组里的每一个成员都有独立的意志,拥有不同的个性和不同的能力,也就是说玩家只需要控制主角,其他五人会由高水平的电脑AI掌握。每个关卡都有一些目标任务,会让玩家解谜或寻找一些物品等。■

■名称 傲世三国II ■类型 策略 ■制作 目标软件 ■代理 未定 ■上市 2003 ■版本 中文版

B+

文/飞宇冰矢

傲世三国II

喜欢RTS的玩家应该不会忽视国产游戏的一个RTS精品——《傲世三国》。这款第一个得到国外同行们承认的国产大作在推出了资料片《三分天下》之后再次重拳出击，即将发行游戏的下一代作品《傲世三国II》。这一次游戏将在前作的基础之上进行大量的更新换代，将玩家带到一个全新的三国战场之中。

【多样化的游戏模式】

《傲世三国II》将提供给玩家4种游戏模式来进行游戏。分别是单人模式、多人战役、自定义以及武将争霸。这四种模式将从四种不同的角度来展现三国战场的不同风情。

在单人模式下，游戏为三个不同的国家分别设计了10个关卡，加上每一个国家都将拥有一个隐藏关，游戏将总共包含33个关卡，这将是一个很庞大的关卡设计。而在这些关卡中，游戏还刻意地加入了大量的RPG元素来引导关卡剧情之间的关系，让关卡之间显得更加地流畅。其中大部分关卡之间将和历史的记载紧密地联系在一起。

多人战役和自定义模式允许多达8人同时联机对战。在多人模式下，玩家将可以使用一项特殊的"越权"指挥命令。这项命令的功能在于能够让玩家在限定的时间内更好地组织自己的军队；而自定义模式则是有目标的多人对战。这个模式下游戏提供了暗杀、占领和夺旗、逃亡三种任务目的，在这个模式下玩家可以无限地进行复活，当然这会影响任务的完成度，而这也恰恰是决定胜负的关键所在。

武将争霸模式下玩家将会和三国时代的武将同台竞争。武将争霸模式分为个人赛和团体赛，沿袭单人剧情中的单挑细则，分别可以选择单个武将或组成三人小队挑战诸路群豪，至于能否在英雄榜上留名，就得靠玩家个人技术了。

【战争更加富有变化】

RTS的最大魅力莫过于其无法掌握的变化性。《傲世三国II》在这方面也将会有更深层次的挖掘。游戏以剧情关任务为重点，完全省略内政，突出武将和战略战术的重要性，提供多种突破传统RTS的玩法，游戏的战斗将围绕武将、阵型和环境展开，形势判断、地形判断、敌情考察、武将技使用技巧是其中的重点要素，另外再辅以丰富的战斗兵种，贴近历史有着切实作用的战斗器械和船只，重现气势恢宏的三国战场。游戏将在其中引入攻城战、水战以及武将单挑。这部分战争将不再简单的是兵士之间的战斗，而还会和周围的环境联系起来。在攻城战中，你将面对的敌人会利用城的地形，以及城周围的地貌来进行防御，而即使攻入城中，也有可能触发更加激烈的巷战；水域在《傲世三国II》中的任务关中将频繁出现，玩家需要从中掌握水战的属性，熟练地运用兵种进行水战。这一代游戏里兵种以及器械分成了几大类，每一类中都有更加细致地分支，例如兵种分成了主战兵种、辅助兵种和特殊兵种三类，每一类之下还有几十种细分。在武将方面，分成了武将策略技和武将必杀技两种特有属性，这两大属性将决定一个武将的综合实力。不过武将还有特殊的一点，就是需要学习各种阵法才能运用相应的兵种。

战斗中游戏还设计了一项特殊的参数，那就是"援"值。这个值和游戏新增加的一个增援系统有密切的关系。在游戏中"援"值将决定你是否可以获得增援，以及获得增援力量的大小。这个独特的系统将取消以前很多游戏中过于单一的援军制度，将更多的趣味性引入其中，这对策略游戏来说无疑是一个创举，也是到目前为止《傲世三国II》所拥有的独一无二的系统了吧！

【游戏的艺术表现力】

本次游戏设计者在创作的工作中还力图让游戏多一些艺术表现力。游戏的场景和历史时代的风格结合得很紧密，游戏中还将再现一些广为人知的特殊建筑：例如赤壁一战中诸葛亮南屏山借风的七星坛，官渡中袁绍的粮仓乌巢等等。在美术的风格上尽可能真实地展现当时的建筑特点，并且适当的加入一些光影效果：比如窗户里闪烁的灯光、将士们攻击时的刀光剑影等。

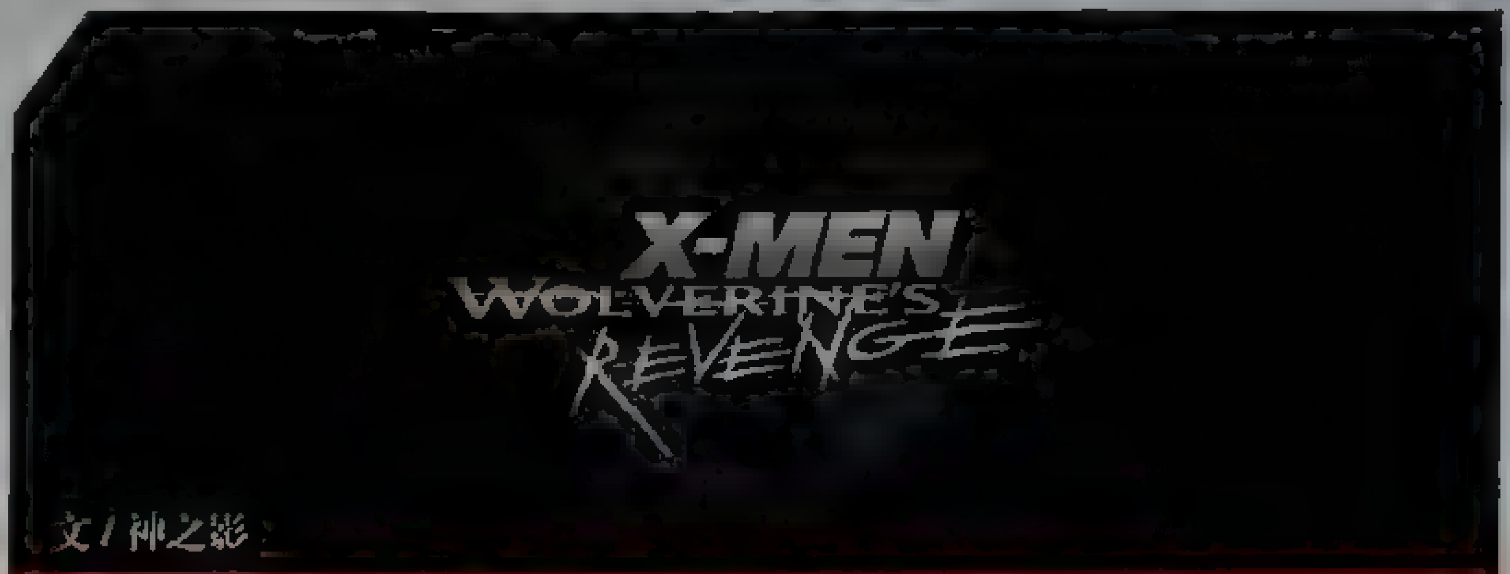
游戏的音乐音效是全即时制的，部队喧哗，行军的声音等与将领的统率能力相关，玩家可以听见视野之外敌军部队行动的声音，并由此做出相应的反应；鸟鸣、马嘶等大自然的声音当然也必不可少，部队的各种行为会导致这些声音发生微妙的变化，同样可以参考这些变化来判断敌情，依此布置疑兵或诱敌深入，如若成功，所获得的成就感非一般言语所能表达；另外，通常时候、部队冲杀和战斗时各有不同的音效音乐渲染气氛，亦颇具艺术感染力。

《傲世三国II》目前已经进入了紧张的最后制作阶段，再过一段时间将会有DEMO放出，介时笔者将会带给各位更加详细的游戏报道，敬请密切关注！■

工作流程图－原画－模型－贴图－骨骼－预览效果

B+

■名称 X2:Wolverine's Revenge ■类型 动作_ACT ■制作 Livesay Technologies ■代理 未定 ■上市 2003.4 ■版本 英文版



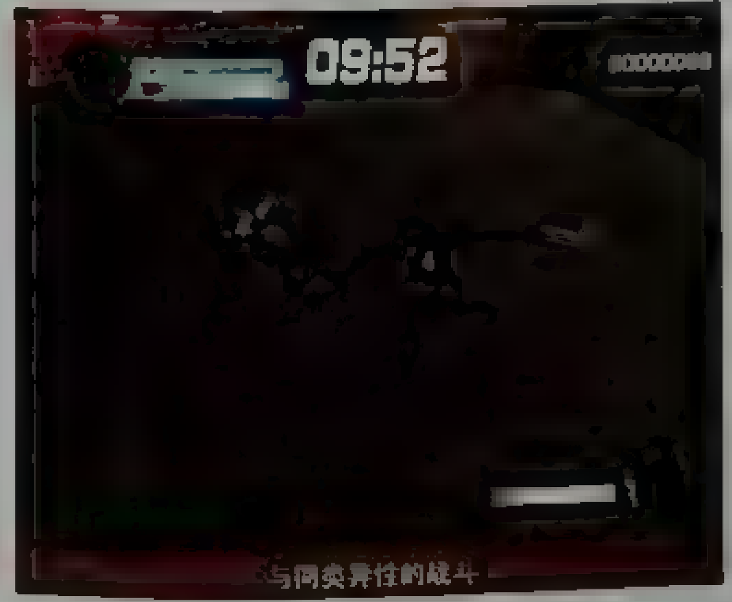
文/神之影

X战警II钢狼复仇

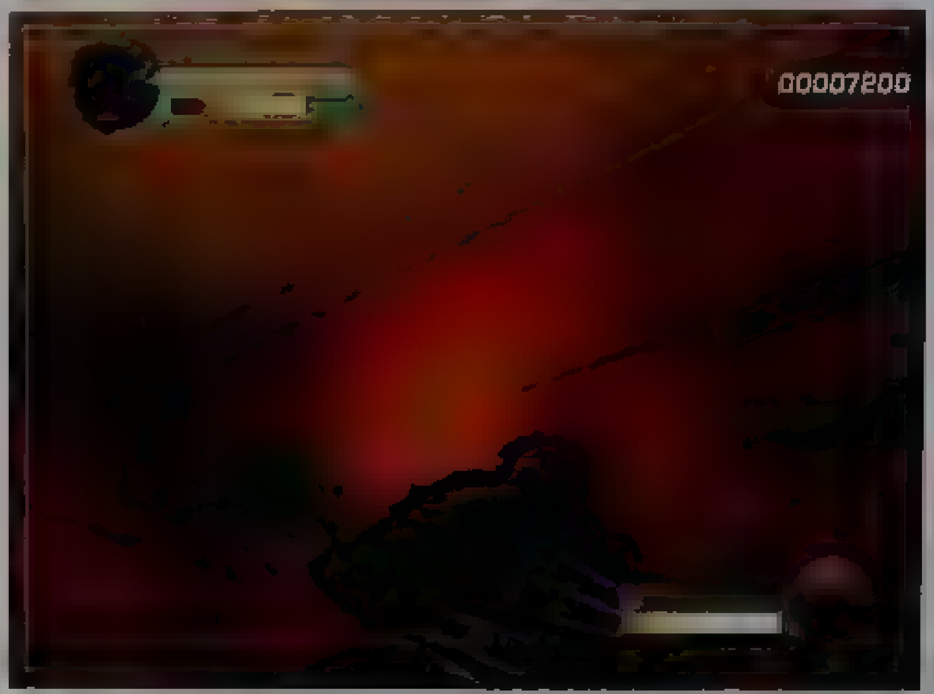
如今的游戏开发商个个都绞尽脑汁去为游戏选题材，曾经的小说、畅销漫画、电子游戏平台是它们最主要的选材途径，而现在他们的目光转向了电影。已经从电影转向PC平台的游戏就有《哈利波特与魔法石》和《戒指王：护戒使者》等等，而正是这些作品不错的销售业绩引起了Livesay Technologies的注意，《X战警II钢狼复仇》（X2：Wolverine's Revenge，后文简称XII）就是他们从银幕搬来的第一部作品，并将与电影同步上市。

故事发生在1968年，一群科学家研制出了突变异种，主人公金钢狼不幸成为试验品，科学家在他身上注射了突变异种，使他拥有变异的能力。尽管金钢狼还是跟平常人一样生活着，但过了30年后，他突然发现身体有点不适，后来去检查了一下，结果表明身上存在着一种毒素，解毒剂只有负责那次研究的公司才有。此时金钢狼的生命只剩下了48小时，于是为了夺取解毒剂和复仇，金钢狼奔往了那间公司……

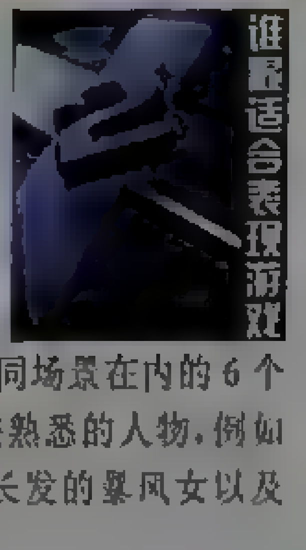
金钢狼作为具有超能力的X战警小组的一员，有着异乎寻常的特殊能力，那是种类似狼一般的特异功能。灵敏的嗅觉可以预知那些埋伏和准备偷袭的敌人；额外的红外视觉可以看出敌人的足迹、地雷和一些发热的物体；医疗能力能够自动恢复生命值；锋利的金刚爪可以把任何敌人撕成碎片；潜行攻击能力可以无声地接近敌人，让他们无知觉地死去。其中潜行攻击能力在游戏中尤为重要，因为用潜行攻击技能消灭敌人时，会出现身份标识牌可供收集，玩家只需收集10个标识牌便可以让金钢狼升级。在游戏中共有四个不同等级，每达到一个新等级，金钢狼就可以获得更多、更具破坏性的攻击能力。



与同类异性的战斗



在游戏中，金钢狼每被敌人击中一次，生命值降低的同时会获得一些狂暴值，狂暴值满槽后便可以选择进入狂暴模式。当金钢狼处于狂暴模式时，动作会更加敏捷，攻击力大幅度增强，被敌人围攻的时候，还会爆发一种特殊的连击，连击的次数依赖于玩家所在的位置及敌人的数量，连击的标志是金钢狼和敌人脚下都出现红色光环。一旦狂暴值消耗完，金钢狼就会马上恢复到普通状态，狂暴值将会继续积累。由于金钢狼自身有医疗能力，所以玩家可以先忍受敌人的攻击，等到储满狂暴值后，再全力反击。



游戏除了在PC推出外，还将在XBOX、PS2、NGC和GBA这四个平台上推出，游戏的电视主机版由Gene Pool和Warthog开发，GBA版由Vicarious Visions开发，究竟谁能够把XII表现得最好，我们还不得而知。PC版的游戏画面目前来看还是相当出色的，你可以破坏四周的环境，比如把敌人头部敲出窗外或撞向桌面上的物体，或可以燃烧场景里的一些东西。从官方提供的截图来看，画面上方出现的时间很有可能是金钢狼生命的倒计时，如果真是这样，游戏的难度又加大了。XII将由包括20个截然不同场景在内的6个关卡组成，中间还将穿插大量的电影片断。在游戏中，玩家还可以见到一些熟悉的人物，例如X战警组织的创始人X博士、能吸取对方记忆与能力的小淘气、有着白色长发的暴风女以及大反派万磁王等等。■

国内上市星运表

再续经典奖

■名称 模拟城市新世界
■出品 美国艺电
■类型 经营模拟
■语种 中文
■容量 2
■发售 2003/02
■价格 待定

这款游戏的最大特点是首次采用了全3D的游戏引擎，[illegible]建筑和地形更为真实美丽，而且加入了全新的昼夜更替和气候系统以及新的交通管理系统。因此玩家可以看到城市的千种面貌。[illegible]

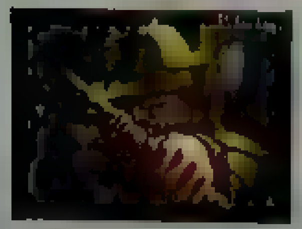
特别新奇的是，《模拟城市新世界》让与《模拟人生》很好地融合到了一起，玩家可以在这款游戏中导入《模拟人生》的家庭……

魔法无敌奖

■名称 哈利·波特与密室
■出品 美国艺电
■类型 AD
■语种 中文
■容量 1
■发售 2003/01/17
■价格 ¥60

《哈利·波特与密室》是一款结合了角色扮演和动作冒险元素的游戏，在游戏操纵和界面风格等方面与上一代保持一致，游戏内容则更为丰富，[illegible]性也更强，是一部适合不同年龄的人，尤其是青少年的[illegible]游戏。

在《哈利·波特与密室》中，玩家将重新扮演哈利·波特，探索霍格沃茨的神奇世界，但接受的将是更艰巨的考验。为了忠实再现原著的精髓，游戏力求在两个方面与原著保持一致：首先是原著中出现的大多数人物和物品都会在游戏中出现，其次是各个角色的对话也保持与其性格一致，许多对话就是直接出自于原著的。



快意英雄奖

■名称 侠盗罗宾汉
■出品 怡采科技
■类型 RTS
■语种 中文
■容量 1
■发售 2003/02
■价格 ¥57

罗宾汉是欧洲著名的侠盗，一直以来都是正义的化身，向来是影视作品中的常客。而这款由德国Spellbound精心开发的《侠盗罗宾汉》无疑填补了罗宾汉在电脑游戏领域的空白。

本作为这合是一款[illegible]的游戏，[illegible]一款类似《盟军敢死队》的实时战术游戏，并在传统实时战术的基础上又添加了[illegible]，比如建设基地等等，广受好评，因此在国外被称为古装版的《盟军敢死队》。你想扮演心目中的英雄，仗剑江湖，行侠仗义么，来作一把罗宾汉如何？

天马行空奖

■名称 异域狂想曲
■出品 寰宇之星
■类型 RP
■语种 中文
■容量 3
■发售 2003/01/20
■价格 ¥49

《异域狂想曲》是由奥汀科技开发的一款幻想风格的角色扮演游戏，故事发生于一个未知的年代，一个叫墨者叛域的地方。从玩家踏上墨者叛域的那一刻起，就来到了一个充满奇幻想、惊奇与不可思议的怪异世界，这里所发生的一切将完全不同于一般既有的认知。玩家在游戏中所扮演的不再是拯救世界的英雄，也不是充满正义的[illegible]，更不是纯血男子汉，而是一个到处骗吃骗喝的职业骗徒，正义和邪恶对你来说都只是单纯的形容词，不管有什么魔王或恶徒企图征服世界也都没有自身的利益来的重要。因此建议玩家在游戏中能尽量抛开旧有的游戏观念，让自己在游戏中用尽各种手段达成目的。当然，如果你喜欢的话，也可以扮演一个专门帮助他人的正义骗徒。

育碧软件

Tel 021-58788969-241　E-Mail help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
宠物情缘之我爱猫猫	Ubi Soft	ST	英文	1	2003/02/13	39
宠物情缘之我爱狗狗	Ubi Soft	ST	英文	1	2003/02/13	39
龙战士Ⅳ	Capcom	RP	中文	1	2003/02/13	49
捍卫雄鹰之IL2战机	Ubi Soft	SI	中文	1	2003/02/13	49
幽灵行动－石破天惊	Ubi Soft	FPS	中文	1	2003/02/13	39
黑色豪门	Ubi Soft	AD	英文	1	2003/02	49
魔域帝国－雷霆传说	Ubi Soft	RTS	英文	1	2003/02	49
反斗奇兵	Monto Cristo	ST	英文	1	2003/02	49
血色苍穹	Microsoft	ACT	英文	1	2003/02	49
帝国时代黄金版	Microsoft	RTS	中英	2	2003/02	49
潘多拉魔盒	Microsoft	PUZ	中英	1	2003/02	49
星际游骑兵	Microsoft	ACT	中英	1	2003/02	49
最佳拍档	Monto Cristo	SI	中文	1	2003/02	49
无尽的任务	SOE	MMO	中文	1	2003/02	待定
大师高尔夫典藏版	Microsoft	SP	英文	1	2003/02	49
微软飞行模拟	Microsoft	SI	英文	1	2003/02	49
疯狂弹珠台	Microsoft	PUZ	英文	1	2003/02	49
微软战斗飞行模拟	Microsoft	SI	英文	1	2003/02	49
圣战群英传Ⅰ	Strategy First	ST	中文	1	2003/02	49
幽灵行动黄金版	Ubi Soft	FPS	中文	3	2003/03	69
彩虹六号之盾牌行动	Ubi Soft	FPS	英文	–	2003/03	69
创世纪战Ⅱ第二部.暂]	Softmax	RP	中文	4	2003/03	69
绝世宝贝	Ubi Soft	–	英文	1	2003/03	49
幻魔鬼武者	Capcom	AC/AD	中文	3	2003/04	69
幻魔鬼武者[豪华版]	Capcom	AC/AD	中文	3	2003/04	99

天人互动

Tel 010-84975388 转 167、168、169　E-Mail support@biggamer.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
科林麦克雷拉力赛Ⅱ	Codemasters	RAC	英文	待定	2003/03	49
重返德军总部 深入敌后	Activision	FPS	英文	待定	2003/03	49
无冬之夜	Infogrames	RP	中文	4	2003/03	79
秘密潜入Ⅱ隐秘行动	Codemasters	FPS	中文	待定	2003/03	49
魔剑	En-Tranz	OG	中文	未定	2003/04[公测]	待定

怡采科技

Tel 010-82650010　E-Mail caile@echoicetech.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
侠盗罗宾汉	WANADOO	RTS	中文	1	2003/02	57
无人永生Ⅱ	Sierra	FPS	中英	2	2003/03	57
离子风暴	WANADOO	FPS	中文	2	2003/04	待定
赖丸所	WANADOO	ACT/AD	中文	2	2003/05	待定

奥美电子

Tel 010-82657905　E-Mail aec@aomeisoft.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
地球时代 征服的艺术	Sierra	RTS	英文	待定	待定	待定
指环王 护戒使者	Universal	ACT/AD	中文	2	2003/03	68
突变怪物	Universal	ACT/AD	中文	3	2003/03	68
异形Ⅱ原始猎杀	Fox	ACT	英文	1	2003/03	38
太空游侠	Infogrames	SI/AD	英文	2	2003/03	待定

世纪雷神

Tel 010-62142685　E-Mail quake@263.net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
实况足球经理	Jowood	ST	中文	1	2003/01	48
真实战争黄金版	OC Incorporated	RTS	中文	2	2003/01	48
丛林之狐	Take 2	ACT	英文	待定	2003/01	待定

国内上市星运表

光谱资讯

Tel 62969069　E-mail sevice@ttime.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
天下霸图	光谱博硕	ST	中文	2	2003/03	48
发明工坊	工画堂	ST	中文	1	2003/03	待定
古文明时代	enlight	ST	中文	1	2003/03	待定
创业王	光谱博硕	ST	中文	待定	2003/04	待定
文化Ⅱ	JoWood	ST	中文	待定	2003/04	待定

新天地

Tel 010-62862042　E-Mail support@suntendygame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
情归故里	ALCO	AD	中文	1	2003/02	49
吸血迷情	Exe-create	RP	中文	1	2003/02	49
梦之翼	KID	AD	中文	3	2003/02	69
圣界之奇迹	Exe-create	RP	中文	1	2003/03	49
天使小夜曲	工画堂	AD	中文	2	2003/03	49
世界新秩序	Project3	FPS	英文	1	2003/03	49
圣书外典－亚雷克篇	Stack Software	AD	中文	2	2003/04	49
圣书外典－白银篇	Stack Software	AD	中文	3	2003/04	69
沙漠风暴	SCI	ACT	英文	1	2003/04	待定

美国艺电

Tel 010-64100888　E-Mail eachina@ea.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
极品飞车 闪电追踪Ⅱ	EA	RAC	英文	1	2003/02	待定
NBA Live 2003	EA Sports	SP	英文	1	2003/02	待定
荣誉勋章 奇袭先锋	2015	FPS	中文	1	2003/02	待定
模拟城市新世界	Maxis	ST	中文	2	2003/02	待定
F1 2002	EA Sports	RAC	英文	1	待定	待定
公元1503	SunFlowers	ST	中文	2	待定	待定
命令与征服 将军	Westwood	RTS	英文	2	待定	待定

娱动工场

Tel 010-88111688　E-Mail support@xgameworks.com

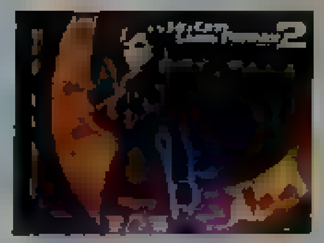
游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
夺宝奇兵	娱动工场	PUZ	中文	1	2002/12	19
皇家纹章	娱动工场	SRP	中文	1	2002/12	39
噢，我的音乐	娱动工场	PUZ	中文	1	2003/01	待定
盟军特种兵	Monolith	SRP	中文	1	2003/01	39

寰宇之星

Tel 010-82650151-105　E-Mail kefu@unistar.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
异域狂想曲	奥汀科技	SL	中文	3	2003/01/18	49
仙剑奇侠传Ⅱ[标准版]	大宇资讯	RP	中文	4	2003/01/25	69
仙剑奇侠传Ⅱ[珍藏版]	大宇资讯	RP	中文	5	2003/01/25	129
三国群英传Ⅳ	奥汀科技	SL	中文	2	2003/01/25	49
三国群英传Ⅳ[珍藏版]	奥汀科技	SL	中文	3	2003/01/45	108
梦幻水族馆Ⅱ梦幻海洋岛	全景软体	ST	中文	2	2003一季度	39
正宗麻将Ⅱ	大宇资讯	TAB	中文	1	2003一季度	待定
圣女之歌Ⅱ 撒雷母天使	风雷时代	RP	中文	待定	2003一季度	待定
幻想三国 神州游侠儿	宇峻科技	RP	中文	待定	2003二季度	待定
征天风舞传	弘煜科技	RP	中文	待定	2003二季度	待定
超时空英雄传说Ⅳ	宇峻科技	ST/RP	中文	待定	2003三季度	待定
魔幻骑士	大宇资讯	RP	中文	待定	2003三季度	待定
仙剑奇侠传Ⅲ	大宇软星	RP	中文	待定	2003年底	待定
轩辕剑Ⅳ外传	大宇资讯	RP	中文	待定	2003年底	待定

注：《国内上市星运表》中列出的上市信息均为各大游戏公司提供，仅供参考，如有时间、价格或其他变化完全是厂商行为，我们会进行追踪报道。



出生入死奖

■名称 无人永生Ⅱ
■出品 怡采科技
■类型 FPS
■语种 中文
■容量 2
■发售 2003/03
■价格 ¥57

一个纤弱的女子，却要面对强大的恐怖组织，要想生存，并且反击，谈何容易？所以，在《无人永生Ⅱ》中，玩家首先必须学会躲藏！这款游戏将提供比前作更多的机会供玩家体会隐蔽和潜行，此次女主角更具有了专门的躲避和隐藏技能，这些技能能够帮助你安全地躲避凶恶的敌人。当然，激烈的枪战场面在《无人永生Ⅱ》中也不会少，但游戏中大多数的战斗是否能够开展要由玩家自己来决定，如果你对自己的反应和枪法有足够的信心，那么你大可不必总是躲躲藏藏，勇敢的站出来射杀敌人吧！

群雄争霸奖

■名称 三国群英传Ⅳ
■出品 寰宇之星
■类型 策略
■语种 中文
■容量 4
■发售 2003/01/27
■价格 ¥49/109

在《三国群英传Ⅳ》中，玩家依然将扮演君主，指挥武将驰骋于华夏神州大地，以一统中原为目标！三代中广受欢迎的"百人战"系统在四代中将进化为更加震撼人心的千人大会战！三国乱世的众多武将更是以一当千，尽展精妙华丽的全新武将技！同时大幅新增前代未有的新系统、游戏节奏和全新的操纵方式，绝对会让玩家耳目一新！

据悉，这款由奥汀科技制作、寰宇之星发行的大作将分为普通版和珍藏版两个版本，其中珍藏版限量5000套，除包含有普通版中的所有东西外，还有特制的"青龙偃月刀"一把，喜欢收藏的玩家可要赶急哟！

出生入死奖

■名称 离子风暴
■出品 怡采科技
■类型 FPS
■语种 中文
■容量 2
■发售 2003/04
■价格 待定

《离子风暴》描述的是一段基于真实与虚拟之间的战争，因此没有史实的包袱，于是游戏中我们会看到多个时期的战斗特色交织在一起。例如使用第一次世界大战中1914年产的老式步枪对抗武装直升机，通过扎实题材的武器才能体现玩家的操作技术与机智勇敢。值得一提的是新式引擎也让游戏中的敌人看起来更像是有思想、有能力的"活人"，他们甚至能选择迂回曲折的行动路线来回避伤害。但这样并不会使游戏的难度提高，反而使我们觉得游戏更具有真实性、更生动，再配合网状的剧情和多人联线模式，这款《离子风暴》还是很值得玩味的。

博大精深奖

■名称 皇帝－龙之崛起
■出品 奥美电子
■类型 ST
■语种 英文
■容量 待定
■发售 待定
■价格 待定

Impressions对喜欢策略经营游戏的玩家而言可是如雷贯耳的名字，他们开发的《凯撒》、《法老》及《伏及艳后》系列让我们领略到了古罗马和古埃及文明的神秘光辉。当然，他们也不会忽视四大文明中唯一延续至今的中国，于是这款《皇帝：龙之崛起》应运而生了。

这是一款融合了政治、经济、军事等诸多元素的策略游戏，但它选择的是以形形色色的建筑来切入博大精深的中华文明！在单机任务中玩家将扮演一个城市的领导者，带领人民从新石器时代一直发展到宋朝，众多的著名建筑将在玩家的手中一一诞生，这种满足感是难以言传的。但是，这款游戏并不是严谨的在讲述历史，制作者考虑的只是经营和建筑的快感，而没有附加十分准确的历史背景。

无尽的任务：克沙的遗物
(Everquest: The Legacy of Ykesha)

老当益壮指数：★★★☆
游戏类型 在线角色扮演
类似游戏 《无尽的任务》
Everquest
制作公司 Sony Online Entertainment
发行公司 Sony Online Entertainment
上市日期 3月 日

3年间该游戏已出了不少资料片，[illegible]在国内的境遇了尽由人意。

坎贝拉越野大冒险 III
(Cabela's Off-Road Adventure 3)

为字充数指数 ★★★
游戏类型 赛车
类似游戏 《坎贝拉越野赛车》
(Cabelas 4x4 Off-Road Adventure)
制作公司 Activision Value
发行公司 Activision Value
上市日期 3月11日

越野赛车游戏实在没什么好说的了，尤其是这种跟风之作。

秘密潜入 II 隐蔽打击
(IGI2 Covert Strike)

悄无声息指数 ★★★★
游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《秘密潜入》
(IGI)
制作公司 Codemasters
发行公司 Codemasters
上市日期 3月4日

不仅宣传工作很隐秘，连跳票都是无声无息的。

苏德空战·被遗忘的战役
(IL-2: Forgotten Battles)

生人勿近指数：★★★
游戏类型 模拟飞行
类似游戏 《苏德空战》
(IL-2 Sturmovik)
制作公司 Ubi Soft
发行公司 Ubi Soft
上市日期 3月4日

属于比较专业的空战类游戏，不熟悉此类游戏的玩家通常连敌人的影子都看不到。

越南战役：射程范围
(Line of Sight: Vietnam)

没完没了指数：★★★
游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《越南战役 特别任务》
(Vietnam 2: Special Assignment)
制作公司 Nfusion
发行公司 Infogrames
上市日期 3月4日

这个系列一直不怎么样，但还是层出不穷，也许美国人有越战情结吧。

劲爆棒球 2004
(High Heat Baseball 2004)

自强不息指数 ★★★☆
游戏类型 体育
类似游戏 《EA棒球 2002》
(Triple Play Baseball 2002)
制作公司 3DO
发行公司 3DO
上市日期 3月4日

尽管市场反映还不能撼动 EA 巨人的霸主地位，但是游戏性一点也不逊色。

狙击手
(CTU - Marine Sharpshooter)

百步穿杨指数 ★★★★
游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《[illegible]》
Hitman 2 Silent Assassin
制作公司 Groove Games
发行公司 Groove Games
上市日期 3月6日

去年的一个《狙击手》[illegible]，这个[illegible]是否够真正[illegible]一把呢。

飞地
(Enclave)

目眩神迷指数：★★★★
游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《虚幻 II》
(Unreal 2)
制作公司 Starbreeze
发行公司 Vivendi Universal
上市日期 3月10日

随意切换人称视角似乎已经成为动作游戏的标准配备，但这个游戏的光影表现的确很值得关注。

公元1503年之新世界
(1503 A.D. The New World)

不切实际指数：★★★
游戏类型 模拟建设
类似游戏 《模拟城市 IV》
(Sim City 4)
制作公司 Electronic Arts
发行公司 Electronic Arts
上市日期 3月4日

建设未来城市，当然会比现实世界的建设新奇有趣，不过也就失去了一份拟真的乐趣。跳票一跳就是1年多，也够呛的。

黑客精英
(Uplink: Hacker Elite)

异度空间指数：★★★☆
游戏类型 策略
类似游戏 《全球行动》
(Global Operations)
制作公司 Introversion
发行公司 Strategy First
上市日期 3月11日

终日混迹于网络之中的玩家，终于有机会作为电子信息来亲身感受一下网络空间的魅力

霹雳小组：正义都市
(SWAT: Urban Justice)

反恐奇兵指数 ★★★★
游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《彩虹六号之隐秘行动》
(Tom Clancy's Rainbow Six Covert Ops Essentials)
制作公司 Sierra
发行公司 Sierra
上市日期 3月14日

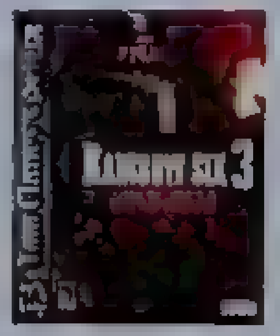
在恐怖主义甚嚣尘上的年代，这样的游戏无疑最能激发玩家的使命感，仿佛也能参与全球范围的反恐运动。

国家的崛起
(Rise of Nations)

板胎换骨指数 ★★★★
游戏类型 即时策略
类似游戏 《帝国时代 II》
Age of Empires 2
制作公司 Big Huge Games
发行公司 Microsoft
上市日期 3月15日

[illegible]《神话时代》暂时缓解了玩家对《帝国时代》系列新作的期待，那么这个游戏就可以视为《帝国时代3D》。

彩虹六号：黑盾
(Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield)



有始无终指数 ★★★★
游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《彩虹六号》
(Tom Clancy's Rainbow Six)系列
制作公司 Ubi Soft
发行公司 Ubi Soft
上市日期 3月18日

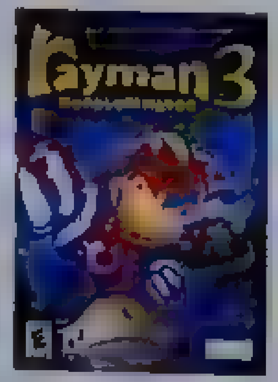
可惜该系列的始作俑者 Red Storm 并未能坚持到完成这个终结产品，世事变幻无常，游戏界更甚。

毁灭者
(Devastation)

以小博大指数：★★★★
游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《虚幻 II》
(Unreal 2)
制作公司 Digitalo Studios
发行公司 Arush
上市日期 3月25日

使用了新一代 Unreal 引擎，使得游戏画面非比寻常，惟一担心的就是华而不实，尤有华效没有内涵。

雷曼 III 暴走者
(Rayman 3: Hoodlum Havoc)



华而不实指数：★★★☆
游戏类型 动作
类似游戏 《雷曼》
(Rayman)
制作公司 Ubi Soft
发行公司 Ubi Soft
上市日期 3月25日

原先以速度取胜的 2D 游戏，换成 3D 后画面更炫，代价就是操作性大幅下降。

星际前线
(Planetside)

标新立异指数：★★★★
游戏类型 网络第一人称动作
类似游戏 《虚幻竞技场 2003》
(Unreal Tournament 2003)
制作公司 Verant Interactive
发行公司 Developer
上市日期 3月11日

带有第一人称动作成分的网络游戏已经出现，但同时融入角色扮演元素的还没见过。

中國游戲風雲榜

经典榜

名次	升降	游戏名称	出品/国内代理
1	→	半条命 反恐精英[Half-Life·Counter Strike]	Sierra/奥美电子
2	→	仙剑奇侠传	大宇/双语
3	→	暗黑破坏神 II 毁灭之王[Diablo 2 Lord Of Destruction]	Blizzard/奥美电子
4	→	魔兽争霸 III 混乱之治[Warcraft 3 Reign of Destruction]	Blizzard/奥美电子
5	↑	魔力宝贝[Cross Gate]	ENIX/网星艾尼克斯
6	↑	传奇[The Legend Of Mir]	Actoz/盛大网络
7	↑	轩辕剑 IV	大宇软星/寰宇之星
8	↓	轩辕剑 III 外传 天之痕	大宇/育碧软件
9	↓	星际争霸[Starcraft Brood War]	Blizzard/奥美电子
10	↑	三国赵云传	珠海第三波/第三波
11	↑	新剑侠情缘	西山居/金山软件
12	↑	盟军敢死队 II 勇往直前[Commandos 2 Men Of Courage]	Eidos/新天地
13	↑	疯狂坦克 II	GV/盛大网络
14	↑	奇迹[MU]	Webzen/第九城市
15	↑	秦殇[Prince of Qin]	目标软件/第三波
16	↓	樱花大战 II	日本世嘉/天人互动
17	↑	荣誉勋章 联合袭击[Medal Of Honor Allied Assault]	2015/美国艺电
18	↓	FIFA 足球 2002[FIFA 2002]	EA Sports/美国艺电
19	↓	文明 III [Civilization 3]	Firaxis/天人互动
20	↓	英雄无敌 IV[Heroes Of Might And Magic 4]	3DO/第三波
21	↓	石器时代 [Stone Age]	JSS/北京华义
22	↓	博德之门 II 安姆的阴影[Baldur's Gate 2 Shadows of Amn]	Interplay/第三波
23	↑	英雄本色[Max Payne]	Remedy Entertainment/新天地
24	↑	大航海时代 IV	光荣/第三波
25	↓	极品飞车 热力追踪 II [Need For Speed Hot Pursuit 2]	EA/美国艺电
26	↑	精灵[Priston Tale]	网易
27	↑	战地 1942[Battle Field 1942]	EA/美国艺电
28	↑	轩辕剑 Online	大宇资讯/寰宇之星
29	↑	仙境传说	Gravity/智冠
30	↓	新绝代双骄 III	宇峻科技/寰宇之星

榜评

“仙剑2”此回真的没有跳票，在春节期间正式上市，也算是大宇给广大玩家的一份新春大礼吧。可也正是因为在这样一个“繁忙”的季节，我们第二期的调查问卷到截稿时止还未能有大量反馈，因此大部分选票还是1月下旬这段时间的，那时“仙剑2”还没有上市，所以这期在经典榜上无名而仍坚守在期待榜榜首也就可以理解了。

此外，上回刚刚夸了《三国赵云传》一番，这期的排名竟然一下子从榜底回升到第10名，大家不会是受了 Racer 的“误导”吧?! 还是那句话，所有投票最好由您内心而出，以您的亲身感受为基础，千万不要把我的预测当作标准，以保证这个排行榜的公正性和准确性。

也许是受春节这样一个传统文化节日的影响，这期本土中文游戏的排名普遍有所回升，比如《轩辕剑IV》、《新剑侠情缘》、《秦殇》等等。在期待榜上，本土游戏的受关注程度也有所提高，共有《三国群英传IV》、《天骄－秦殇世界》、《剑侠情缘 Online》等三款同时上榜，可喜可贺。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

幸运读者

南京 刘 群　河南 李 军　江苏 张 亮
北京 李 琳　广州 陈 波

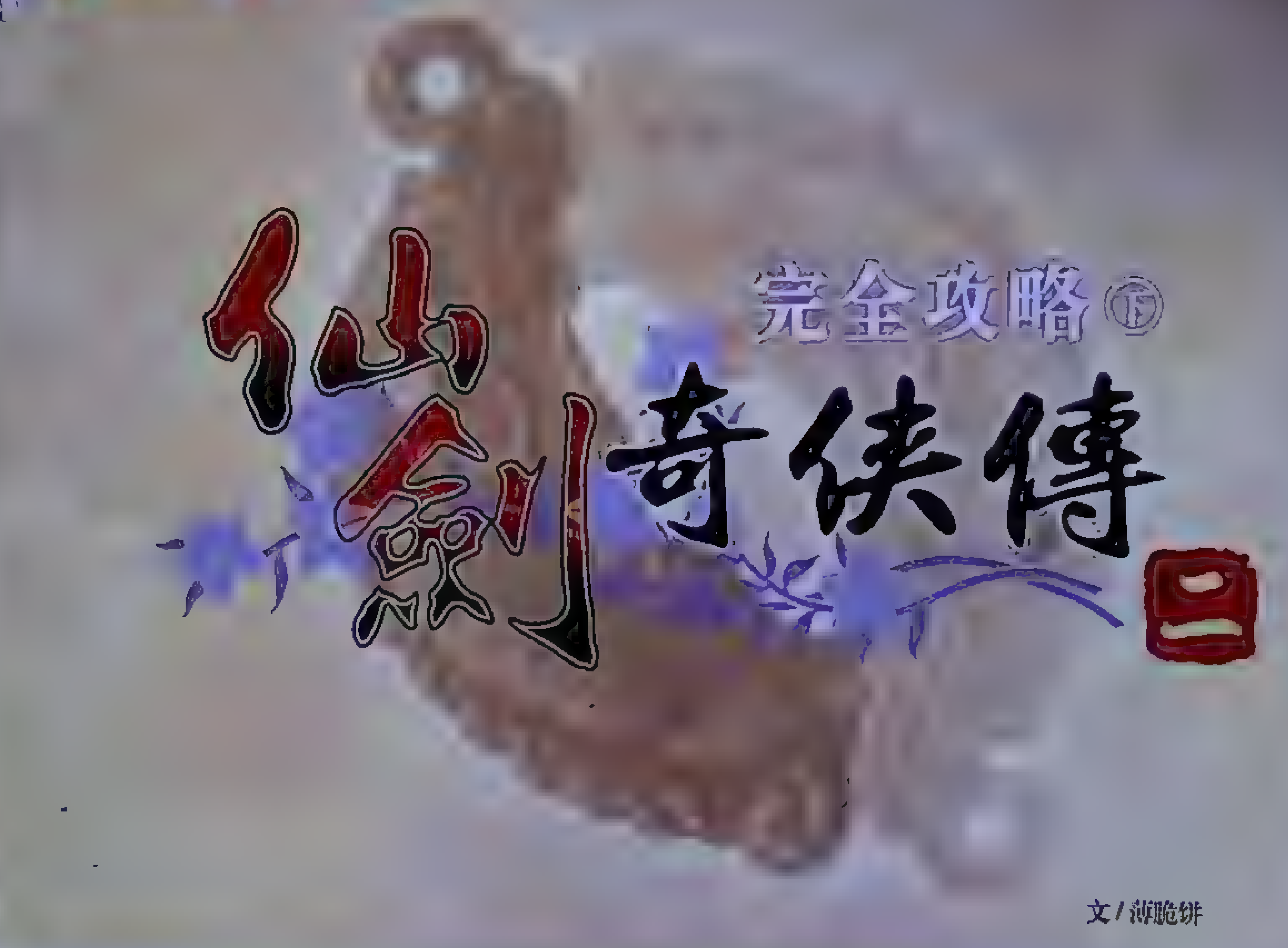
发烧榜 / 期待榜

名次	发烧榜	期待榜
1	→ 魔兽争霸 III 混乱之治	→ 仙剑奇侠传 II
2	↑ 魔力宝贝	↑ 三国群英传 IV
3	↑ 传奇	↑ 命令与征服·将军
4	↓ 半条命·反恐精英	↓ 樱花大战 III
5	↑ 疯狂坦克 II	↓ 盟军敢死队 III
6	↑ 轩辕剑 IV	↑ 暗黑破坏神 III
7	↓ 奇迹	↑ 天骄－秦殇世界
8	↑ 仙境传说	→ 极品飞车·闪电追踪 II
9	↑ 战地 1942	↑ 剑侠情缘 Online
10	↑ 侠盗罗宾汉	↓ FIFA 2003

中国游戏企业人气榜

名次	企业
壹	金山西山居
贰	大宇资讯
叁	奥美电子
肆	寰宇之星
伍	目标软件
陆	第三波
柒	天人互动
捌	盛大网络
玖	网星艾尼克斯
拾	新天地
拾壹	育碧软件
拾贰	美国艺电
拾叁	智冠电子
拾肆	北京华义
拾伍	网易
拾陆	奥汀科技
拾柒	游戏橘子
拾捌	天晴数码
拾玖	宇峻科技
贰拾	亚联游戏

▲数据采集日期 2003.01.16-2003.02.15



仙剑奇侠传三 完全攻略（下）

文/薄脆饼

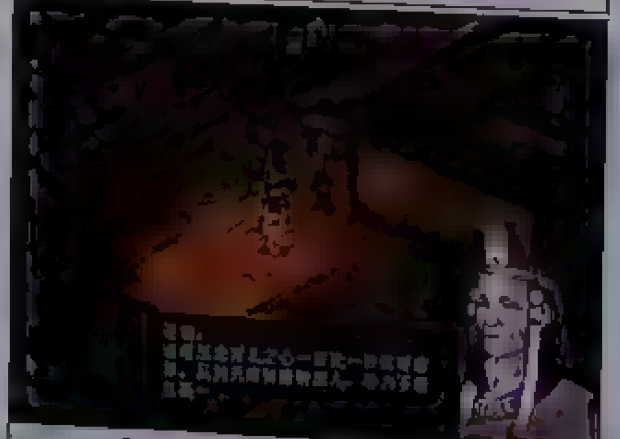
第八回 忆如勇取天蛇杖 苏媚惊见仇家人

书接上回，小虎一行来到蜀中栈道，就看到一位驿丞警告大家不要靠近吊桥，因为那已被一只蜈蚣精占据。如果绕路的话，要多走三个月的时间。忆如认为时间紧迫，不能耽搁，于是决定先过去看看。在蜀中栈道有物品女娲石（防御+5）、天师符、铜皮蜈蚣、十里香、食妖虫、银针、傀儡虫。

经过歪歪山路蜿蜒而上，来到吊桥，果然有只巨大的蜈蚣精横在桥头睡觉。忆如想过去与其沟通，无奈怎么也叫不醒它，只好敲了它的头。被吵醒的蜈蚣精大怒，开始攻击。此怪有3500的HP，但攻击力不十分强。打倒后得到2000经验和金钱。

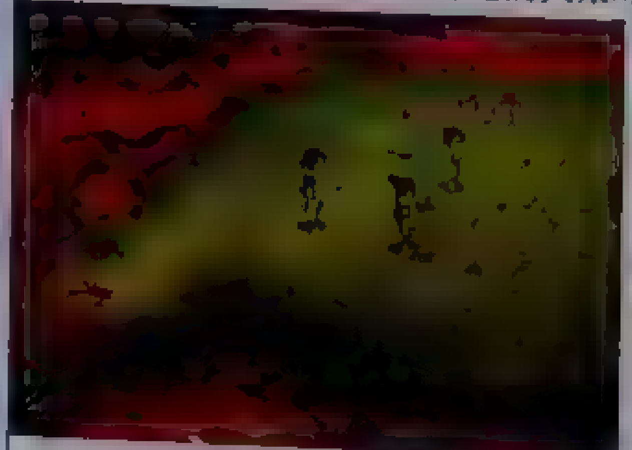
拦路的蜈蚣精竟然是圣姑所豢养

打败蜈蚣后，苗疆的圣姑出现了。原来蜈蚣精是她带来的，为了治好月如的病，她来到这里寻找草药，就住在山崖下的小屋内。一行来到圣姑的小屋，屋内有神仙茶、灵芝蛤蟆。从圣姑那里得知逍遥每逢月圆之日，便一定会给月如送来延命之药，可是现今迟迟未来，原以为他去了灵蛇岛，但是苗人用巫卜神法却算出逍遥被困在某个结界中。现今之计，只有让忆如掌握女娲族的特殊技能“回魂仙梦”，回到过去，才能探个究竟。为此，需要找到宝物天蛇杖，天蛇杖藏在北面的玲珑福地。

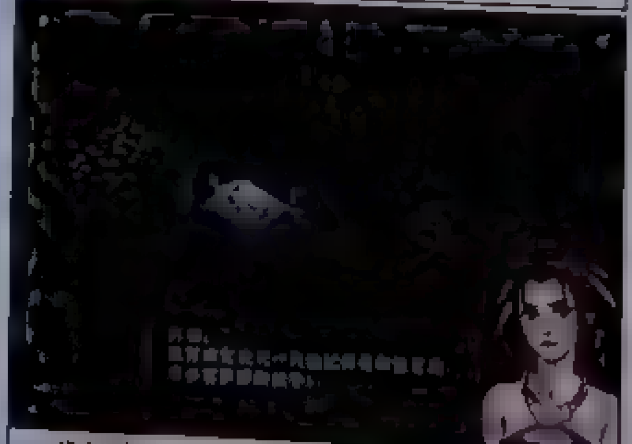

圣姑的小屋里藏着月如的尸身

从圣姑的房间向右，可以来到琉璃村，而向左走是通往玲珑福地。可以先到琉璃村瞧瞧。

一路上，在宝箱中找到香水石蜥、豹纹斗蛊、断肠草、紫苏玉蓉膏，再往前就是琉璃村。与村口的司棋对话，接到去开封送信的任务。村中的猎人所说的“仙境”应该是《魔力宝贝》中的故事情节。在村子上面的棚子里找到500冥币。与旁边的大娘对话，知道工人把一条灵蛇抓到大夫那里。赶到大夫处，果然有两人正要杀害灵蛇，与大夫和工人对话，选择骗他们，小灵蛇会逃跑，追出去后，小灵蛇送给大家附蛇蛊。


传说中的天蛇杖入手

再从圣姑小屋左边的路口去玲珑福地。刚靠近洞口，忆如就兴奋的跑了进去，把小虎和苏媚撇在后面。苏媚问起关于欺霜身上玉配的事情，正当小虎犹豫之时，洞内传来忆如的惊叫声。原来，这里到处都是火猴的尸体。进入洞穴，钟鼓怪人的正确顺序是“钟、鼓、钟、鼓、鼓、钟、钟、鼓、鼓”，在熔岩洞穴迷宫内，有物品水灵符、赎魂灯、赤尾蝎、灵心符、冰晶石、冰蚕蛊、好运米、蜂王蜜、女娲石。在熔洞尽头，有一块绿地，这里就是玲珑福地。把守此地的怪物有HP5300，而且能够集体攻击。如果忆如已学会集体恢复法术，战斗将轻松一些。战斗结束后，火猴加入御灵系统。从玲珑福地拿到天蛇杖，注意在往右边走的钟鼓箱子里有彻地钟。


苏媚意外发现月如就是杀害父母的仇人

一行回到圣姑小屋。圣姑要忆如休息一夜，第二天再传授回魂仙梦。于是，小虎打地铺睡在外面，而忆如带着苏媚进入月如的房间。不料当苏媚看到月如时，突然大惊失色，忆如以为她身体不适，劝她早点歇息。

深夜，苏媚又来到月如的房间，百感交集，眼前躺着的月如就是当年杀害她双亲的仇人，但是许许多多曾经与小虎和忆如一起走过的日子又难以割舍。苏媚陷入深深的矛盾中，她始终下不了手，终于伤心的独自离去。

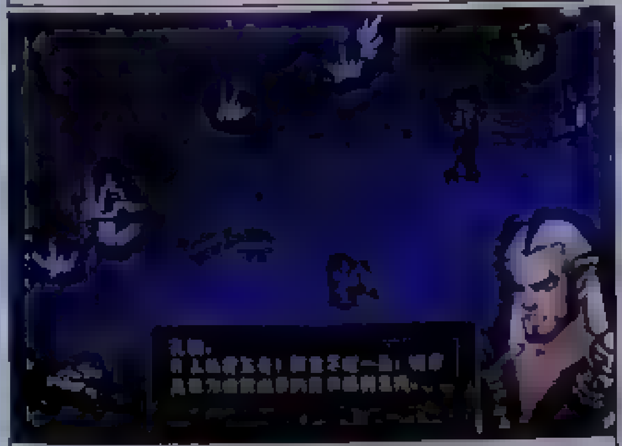
第九回 琉璃谷欺霜痛失姐妹 鄷城魅妹路指黄泉

忆如在回魂仙梦的作用下回到过去

第二日一早，忆如发现苏媚不见了，而圣姑要忆如先施展回魂仙梦。在回魂仙梦的作用下，忆如看到逍遥被孔璘所指示的假蛇女引诱，然后被封在卷轴中的情景。于是，大家决定去找天鬼皇询问孔璘的下落，去鬼界首先要到鄷都城，之前还要经过琉璃谷。临行前，忆如将天蛇杖还给圣姑，而圣姑给了大家金创药、灵山仙芝、梦婆汤、女娲石、试炼果等。

这个灵儿竟然是孔璘制造的幻象

来到琉璃谷，因为妖怪的骚扰，这里已空无一人。在琉璃矿坑口意外看到欺霜。原来，她是回到峨眉山路过此地，听说孔璘带大批妖怪闯进山谷中，就过来查看。忆如和小虎思忖，如果能在这里找到孔璘，就不需要再去找天鬼皇了。于是一行人进入矿坑寻找孔璘。


欺霜的师姐妹惨遭毒手

矿坑中的钟鼓怪人的正确顺序是“鼓、鼓、钟、鼓、鼓、钟、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓”，坑内有物品墨云石、试炼果、无影毒、赤蝎粉、梅花镖、冥币700两。在矿坑深处，看到欺霜的四位师姐妹，而孔璘就在下面。仙霞派展开先天子午剑阵，但是始终不是孔璘的对手。孔璘震动地面，忆如从上面掉到阵中，欺霜为了保护忆如，剑阵被破，师姐妹惨遭毒手。小虎也跳了下来。危机时刻，孔璘却说已经拿到七宝琉璃花，无需再战，于是召唤了一棵树精对付小虎，自己扬长而去。树精有6800HP，用风系和火系的攻击比较有效。战斗结束后得到3000经验。

欺霜为了师姐妹们的死感到自责，现在只有杀了孔璘，替她们报仇，再回峨眉请罪。于是她加入到队伍中。钟鼓怪人的正确顺序是“鼓、鼓、鼓、鼓、钟、鼓、鼓、鼓、钟、鼓、鼓”，拿到钥匙后就可以进入鄷都城。

鄷都城与一般的城市一样。在药店内找到赤血蚕，在铁匠铺旁的棚子里找到醒醐香，在城中最右边的杂草处找到风灵符，在买灯笼的房间内找到100冥币。与公告榜前的老人对话，可以引发比武擂台的战斗，可以选择是与病老头还是大力士战斗，如果选择病老头，他的伤害力只有1或者2，HP也仅600，胜利后得到物品金蚕王。而与大力士战斗将异常艰苦，胜利后却只得到乾天病狂符。在城北面的寺庙的两个柱子上有物品土遁符和冥币700两。在寺庙门口卖符纸的摊位上找到冥币50两。

有个奇怪的女孩为大家指出黄泉的道路

将灯笼挂在巷口即可进入鬼城

在鄷都城灯笼店内，看到诸葛明月夫人后回到城中，会看见路旁有个小姑娘。和她对话后，小姑娘说只要小虎拿到“花非花”、“无心花”和“飘零花”，就可以告诉他进入鬼城的办法。“花非花”是指一进城旁边药店里的石莲；“飘零花”是池塘的菱花，要与站在池塘边的大婶对话；而“无心花”是指在茶馆找到的黄蝉。

将三件东西给那个小姑娘，小姑娘送给小虎一盏“绿色的阴间灯”，并指明说城西北的巷子就是黄泉巷，将绿色的阴间灯挂在一边，即可打开通往鬼城的通道。

注意，先不要着急把灯笼挂到黄泉巷的墙上，不妨先去鄷都城东北角的冯公子家。一进门，就得知冯公子的夫人临盆在后院，于是随他们进去。后院迷宫中的敌人都不强，但是全是隐身的。在迷宫中有物品赎魂灯、食妖虫、冬虫夏草、神仙茶、雪莲子、灵芝蛤蟆和双血蚕。经过几段迷宫，就能够看到左边有三个人，先不要过去，向右走，在一个宝箱里可以拿到99个霓虹羽衣（防御+18，身法+18，吉运+18），卖到商店里也是一笔财富。原来，冯公子是天煞孤星，天生克自己的亲人，而鬼差要来取他夫人和腹中的孩子性命，小虎上去与鬼差战斗，鬼差有7600的HP，战斗胜利后得到3600的经验值和金钱。最后，冯公子自愿以自己的命换妻子的性命。出来后，诸葛明月夫人送众人云霓彩带（防御+8，身法+24，吉运+10）。

第十回 王小虎求援入阴司 天鬼皇大意遗暗箭

在鬼城中，敌人都很强。鬼城药店的箱子可以用钟鼓钥匙打开，得到物品聚宝盆，每次战斗多获得50%的金钱。在老板的身后找到人参娃，在无双姑娘旁边的杂物中找到444两冥币。与无双和司徒对话，帮助他们，去城上面的一个摊位找司徒，与一位会毒攻击的老婆婆战斗。她有HP3200，击败后得到2000经验，再回去与无双对话，可以得到八卦斧（灵力+5）。在城最左边的杂草中找到忘魂花，在坛子里找到火龙根。

在看榜的地方，选择与鬼力士战斗得到物品豹纹斗蛊，与相对比较厉害的痨病鬼战斗得到天香续命露，建议选择与鬼力士战斗，最后得到物品比较好一些。

与卖孟婆汤的老婆婆对话，她让小虎去找猜灯谜的胖子聊天，胖子说起他喜欢菱花池畔的一个女子。去菱花池畔与那个女子聊

天，回答问题的顺序是：

功盖三分国，名成八阵图，江流石不转，遗恨失东吴；

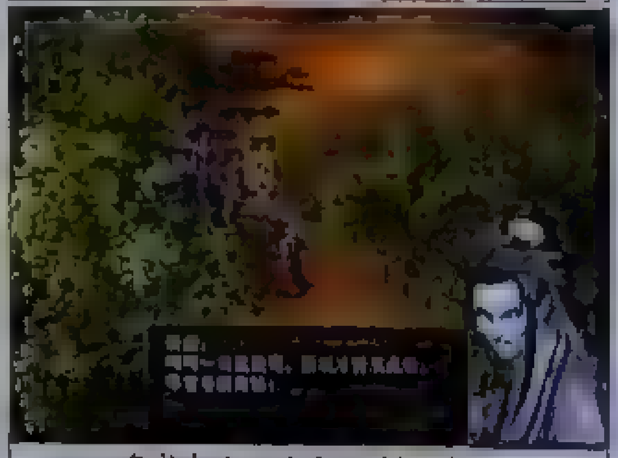
既然无缘，何须誓言，今日种种，似水无痕，明夕何夕，君已陌路；

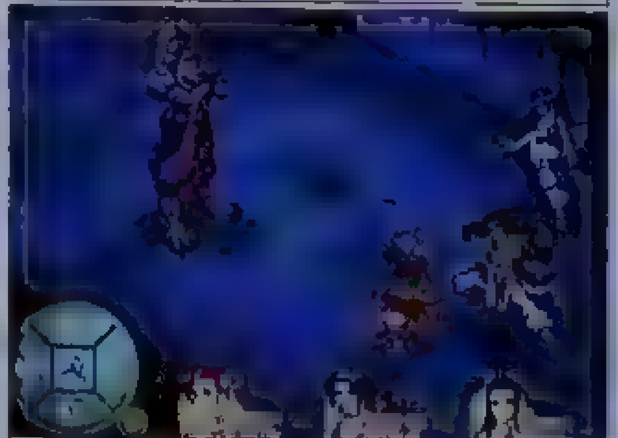
翩翩少年把仙求，仙宫仙女不相识，错把牛郎当情郎。

最后与彩云对话得琥珀蝎（武术+2，灵力+2，防御+2，身法+2），如果拿琥珀蝎去喂蛊，可以得到得九毒蝎（武术+90，防御+15，身法+5）。

在鬼城的最上面的大门前，看到刚才的那个小姑娘，原来她叫魍妹，是天鬼皇的女儿。旁边站着的傻小子叫天魉皇，是天鬼皇的儿子，依鬼城的规矩，只有打赢那家的人才能进门，没办法，只好和魍妹以及天魉皇打一场，胜利后得到5800经验和7600文钱。

天鬼皇带大家去找孔璘算帐


鬼书生贼心不死，又拦住去路


在开封妓院可以收服雷兽

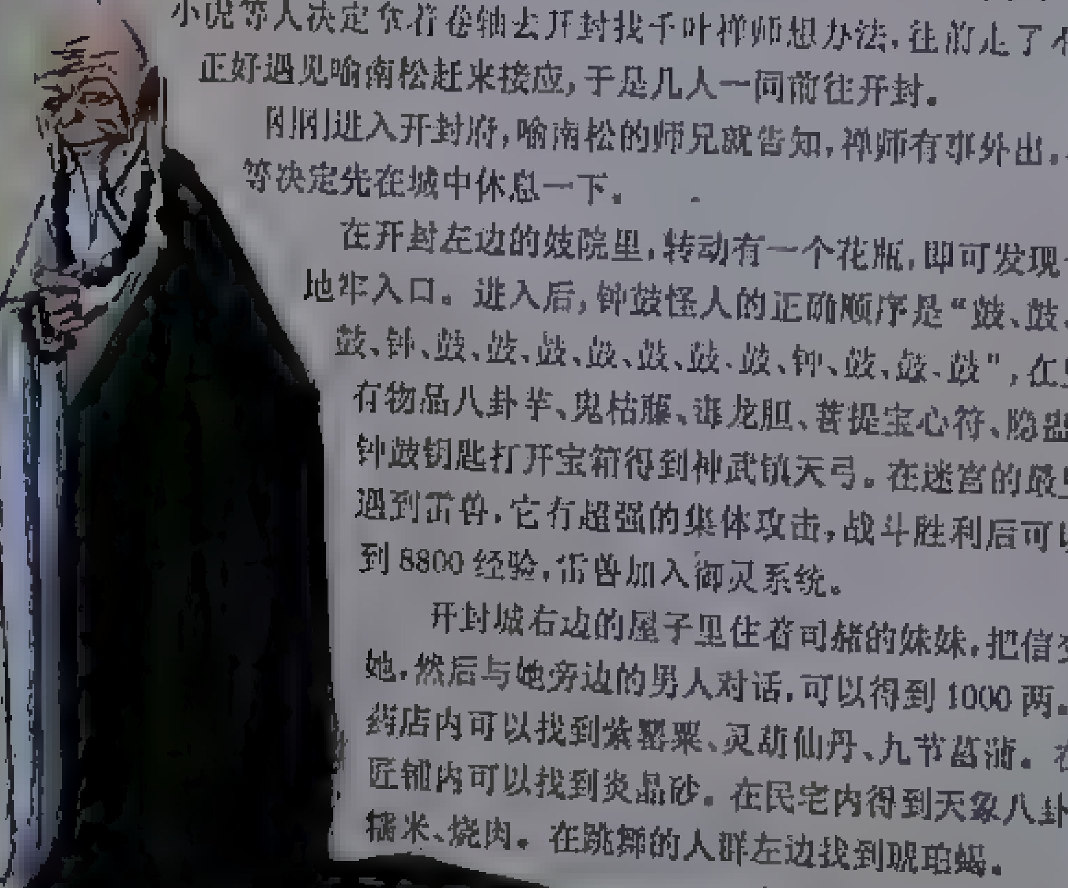
进入后，在两边的石门找天病死符和九阴散，再往里走就见到天鬼皇。大家把事情的原委一说，他答应去龙门邪域找孔璘，并命令手下的鬼书生秦傀跟随。来到龙门邪域，狡诈的孔璘虽然交出了卷轴，但是，秦傀却突然出手偷袭天鬼皇。重伤之下的天鬼皇要小虎等人拿着卷轴先行离开，自己独力抵挡孔璘。

在龙门邪域迷宫内的钟鼓怪人的正确顺序是"钟、鼓、鼓、鼓、钟、鼓、鼓、鼓、钟、鼓、鼓、鼓、钟、鼓、鼓、鼓"，在迷宫中有物品朱星、灵山仙芝、捆仙索、象牙发簪、女娲石、乾罡神镜、疾行蜈蚣、圣灵符、天师符、天香续命露、尸蛆、傀儡虫、纵兔靴、血海棠、幻蛊、赎魂灯、风凌石、碧云披风、水晶蜘蛛、风灵符、萤月蛾、六坤玉锦、金蚕王、避雷蝎。走到尽头就是出迷宫的出口。

刚刚出了龙门邪域，却被偷袭天鬼皇的鬼书生秦傀拦住去路，战斗结束后，忆如十分担心天鬼皇的安危。好在魍妹以及天魉皇及时赶到，救出父亲。天鬼皇虽强做笑容，但看来受伤不轻，只好先回去调养。

小虎等人决定拿着卷轴去开封找千叶禅师想办法，往前走了不远，正好遇见喻南松赶来接应，于是几人一同前往开封。

刚刚进入开封府，喻南松的师兄就告知，禅师有事外出，小虎等决定先在城中休息一下。



在开封左边的妓院里，转动有一个花瓶，即可发现一个地牢入口。进入后，钟鼓怪人的正确顺序是"鼓、鼓、鼓、鼓、钟、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、钟、鼓、鼓、鼓"，在里面有物品八卦芋、鬼枯藤、毒龙胆、菩提宝心符、隐蛊，用钟鼓钥匙打开宝箱得到神武镇天弓。在迷宫的最里面遇到雷兽，它有超强的集体攻击，战斗胜利后可以得到8800经验，雷兽加入御灵系统。

开封城右边的屋子里住着司绪的妹妹，把信交给她，然后与她旁边的男人对话，可以得到1000两。在药店内可以找到紫罂粟、灵葫仙丹、九节菖蒲。在铁匠铺内可以找到炎晶砂。在民宅内得到天象八卦符、糯米、烧肉。在跳舞的人群左边找到琥珀蝎。

在开封与屠夫对话，可以知道肉变坏的消息，然后再与旁边的一个老人对话，选择花500两买一块腐肉，回去与老板理论。老板说有东西丢了，向上走，看到一个小孩子站在门口，与之对话，欺霜会上去相劝，把茶叶蛋和蜂王蜜给他，他就会说出事情的真相，然后得到物品朱果。

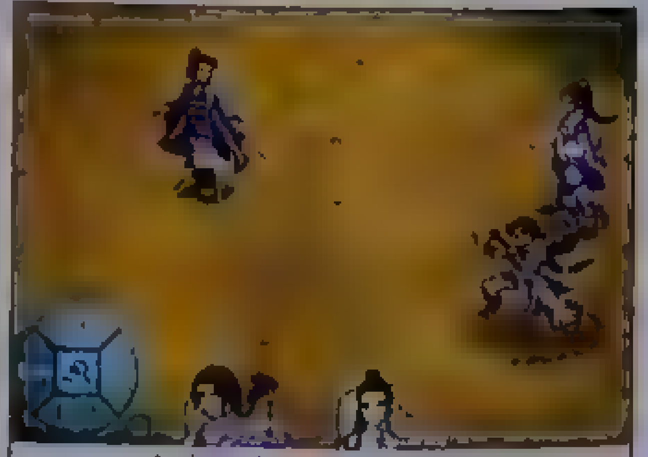
在开封与一位叫水芸的姑娘对话，说有个野兽把天使卷绘叼到树林中，出树林与野兽战斗得到天使卷绘副本。

最后，与街道尽头的喻南松对话，就能见到千叶禅师了。在千叶禅师的院子里可以找到物品冰晶石、碧玉蜂、风凌石、银丝蛇、雷煌玉。进入房间与千叶对话，他取来传音法陀，送三个人进入卷轴中寻找李逍遥。

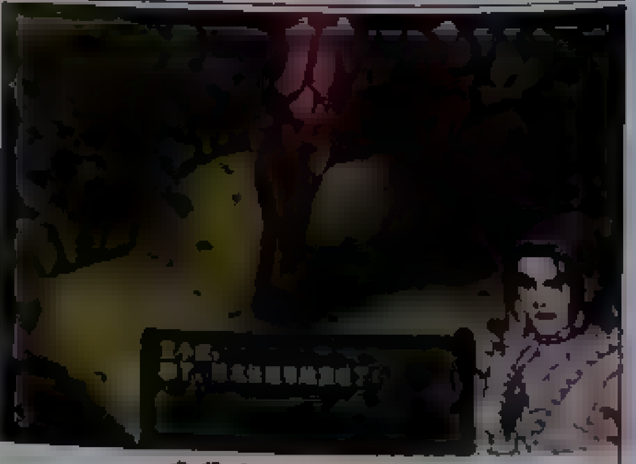
第十一回 真真假假幻象难料 敌敌友友卿意怎猜

在幻境中，小虎出现在师傅的房间中。出了房间，看到喻南松站在庭院中，称小虎为师兄。进入房间与盛尊武对话，发现一切与现实是完全颠倒的。出院子与裁缝店的黄大妈对话，知道欺霜要来的消息。再来到城门口，欺霜果然在这，她亲切的呼唤小虎，小虎知道是假，赶忙逃跑。出城后，小虎想到也是在这里见到苏媚，可是现在却没有见到，回城中的师傅家，苏媚却站在门口。小虎看破幻境，知道这个苏媚是假，于是战斗开始。

结束后小虎被传送到一个奇怪的地方，这是一个简单的迷宫，在迷宫中有物品袖里剑、风凌石、火蚕蛊、幼蛊。迷宫走到尽头，却来到了仙霞派的仙霞岭，在这里，欺霜的几位师姐妹在和她开玩笑，小虎上前用虎煞揭穿她们。这里有一场非常难的战斗，欺霜的四个师姐妹化身成妖怪，前排两个人有2800HP，后面两个人有3600HP，攻击力非常强。战斗胜利后又进入下一个迷宫，内有恐血蚕、金蚕蛊、失心蜂、化尸水。继续前行，来到仙灵岛，在墓碑旁找到神仙茶和金罡珠。远远看到忆如在和逍遥对话，小虎以为这也是幻影，于是上前与逍遥战斗，本战必败。战斗结束后，才知道这是真逍遥。小虎把事情的原委向他讲述了一遍。众人使用传音螺回到摩诃禅寺，但是忆如好象慢了一步。


与李逍遥的战斗是必败的

与孔璘的最后对决


魔尊竟然还是复活了

与千叶禅师对话后，逍遥带着小虎一行人来到九华山。刚走出不远，却见孔璘要挟着忆如来逼迫逍遥打开剑阵，而小虎却被强敌拦截。本战斗异常艰苦，战斗胜利后苏媚却突然出现，又将迎来强敌，敌人有6000HP，好在攻击不是很强，有了苏媚的帮助确实有效，战斗胜利后可以得到10000经验和5000两。

进入九华山，这里到处都是剑气，钟鼓怪人的正确顺序是"钟、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、钟、鼓、钟、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、钟"，拿到钥匙后打开宝箱可以得到金鳞龙甲。在迷宫内有物品金刚符、如意玄武遁、灵葫仙丹、附蛇蛊、鲸须织袍、蜂王蜜、凌波金莲、龙牙、无影毒、菩提宝心符，在最里面找到忆如，她说孔璘已经进去。

进去后就要决战孔璘，战斗胜利后得到25000点经验值，12500两。孔璘死后，他身上的三样魔器终于使得魔尊重生，逍遥率领众剑，完成了天罡剑阵，魔尊被打得形神俱灭。但是，苏媚突然拿起三样魔器，她说出八年前的隐龙窟的故事，然后带着魔器离开。

苏媚是敌是友？小虎难以分辨

此时，千叶禅师和喻南松赶到，千叶警告说如果三样魔器落入他人手里，武林将再遭涂炭。小虎和欺霜追了出去，经过几个山道，在山道内可以找到物品急行蜈蚣、圣灵符、珠玉手环、天象八卦符、爆裂蛊、萤月蛾、孟婆汤、捆仙索。最后，终于追上了苏媚，在小虎的劝解下，苏媚留下了魔器。

小虎带着魔器回到山顶，千叶把九转回魂珠留给逍遥，欺霜也要回峨眉山向师傅报告最近发生的事情。

过了数天，众人来到圣姑家，当圣姑打开包裹的时，发现上有剧毒。圣姑要逍遥留下调理身体，小虎要去告诉千叶禅师，刚要出门，喻南松却走了进来，原来千叶已经中毒，而且魔器是假的。

小虎来到水涟山，想起与苏媚在一起的快乐时光。忽然，听到前面有人说话，小虎赶忙上前，果然是苏媚。但苏媚不承认给了假的魔器，也否认下毒的事情。小虎说如果以后苏媚再使坏的话，大家就势不两立，苏媚生气的离开了。

第十二回 有情人终成鸳鸯客 痴心女独吟伤神歌

半个月后，逍遥已经能够下床行走。在千叶闭关，逍遥疗伤的这段时间，江湖上又出现了许多妖魔，逍遥拜托小虎去峨眉山请清柔真人下山主持大局，并且让小虎询问请教仙霞派剑法的渊源。

清柔师太原来就是姜婉儿

数日后，小虎和忆如来到峨眉山下。刚进山门，却见欺霜从天而降。原来仙霞派遭到妖怪攻击，清柔真人用掌风送她下来。小虎等决定去帮清柔真人。在山顶将遇到两个非常强大的怪物，战斗胜利后可以得到25000点经验，13500两。

欺霜用自己的体温温暖了小虎

小虎拜见过清柔师太后，师太说自己就是姜婉儿，并且说有一强大妖魔将在开封出现，要让欺霜重铸冰青神剑。然后，小虎和欺霜被送到冰火莲池。这里需要打败怪物后出现小妖怪帮忙开路，才能够前进，所以战斗次数要多一些。钟鼓怪人的正确顺序是"鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、钟、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、钟、钟、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓"，在钟鼓箱子里得到蜂皇（攻击+5，防御+5，灵力+5），但是千万不要吃掉，把它喂给蛊母，可以得到超级御灵蛊神。

在冰火莲池迷宫内有物品紫薇玉蓉膏、云文蜘蛛、三尸蛊、爆裂蛊、天香续命露、千尺蝉、金蚕王、蜂皇、赤血蚕、迷魂蛊、腾云符、毒龙砂、雪莲子、八卦芋。在迷宫的尽头，可以看到一株同根生的莲花，小虎刚要去摘，冰块裂开了。小虎伸手救欺霜，却被一起卷入旋涡中，在冷水中小虎误食冰华，冻晕了过去，欺霜毅然吃下赤火精华，用体温来恢复小虎……

在宫殿中间的水池能够重铸冰青神剑，成功后墙上显出武功绝学。两个人花了几个时辰的时间研习，功力大增。

刚下峨眉山，就看到妖怪们作乱。战斗开始，怪物有20000的血，但惧怕冰系攻击。把蕴儿召唤出来，然后让欺霜用冰的阵形，即可轻松获胜，得到16000点经验，8000两。

接近开封城，大家发现妖怪越来越多。在此处有物品好运来、青莲境界符。小虎提议用隐蛊进去，来到摩诃禅寺，却看到苏媚在与千叶争执。原来一切都是千叶在幕后策划，可惜喻南松却执迷不悟，没有认清千叶的丑恶嘴脸。于是先要与喻南松战斗，喻南松有32000HP，雷属性攻击，让欺霜施展风属性的阵形能够比较容易获胜，得到22000点经验，10000两。

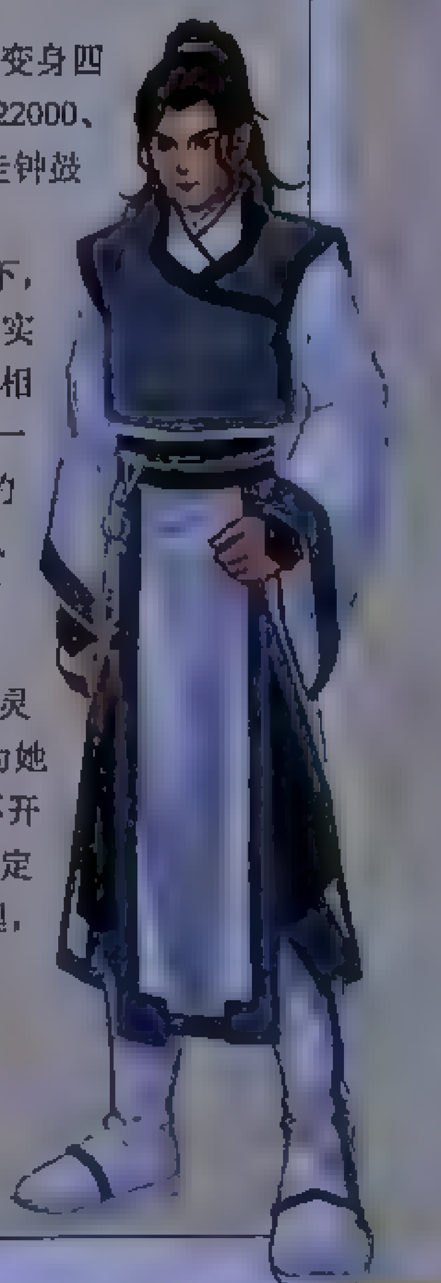
千叶暴露出本来面目

小虎和欺霜仍在担心苏媚的下落

愤怒的千叶出手将喻南松打倒，并且把大家关到禁咒空间。喻南松含恨而亡，临死前，他为苏媚澄清一切。但是苏媚决心牺牲自己，她用迷香迷倒大家，来到中间的房间，查看青龙、白虎、玄武、朱雀四个星象的排列，然后去除了上面的机关，分别点亮。最上面的机关是要染颜色，每次放进去水后要再滴干，再放入另外一种颜色，正确的顺序是红、绿、红。最后苏媚回到中心点，机关打开。

小虎房间里迷雾的效果已经过去，出去后就会来到摩诃禅寺，发现天空乌云密布。进入房间，在左边的钟鼓箱子里可以得到威灵（武术+190，灵力+30，防御+20，吉运+5）。

在摩诃禅寺迷宫内有物品麒麟兜、幻蛊、人参蛆、灵芝蛤蟆、金甲虫、云霓彩带、朱星、铁火尺、金蚕王、九阴散、灵蛊、银光逝水、天绝剑。在迷宫中还会遇到小虎小时侯见过的豺狼，它有18000HP，风系的攻击对其有效，战斗胜利后可以得到17000点经验，900两。钟鼓怪人的正确顺序是"鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、钟、钟、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、钟、钟"。



在迷宫的尽头还有一个三面妖，在战斗中它会变身四次，每次变身后的HP都会有变化，顺序是25000、22000、15000、15000，非常强大。但可以绕过去不打，只要走钟鼓怪人的另一条路就可以从上面的出口过去。

再往前走，就直接面对千叶了，在小虎的劝说下，千叶仍执迷不悟。战斗开始，第一仗必败，因为千叶实在是太强了。突然，天空中传来一个声音，是女娲的相助，让千叶失去金身，露出原形。接下来才是最后一战，把不用的道具都投掷出去，药材也可以尽情的吃。千叶原形有54000HP，雷属性攻击，所以要用风的阵形，御灵则用风属性的扬粲进攻，另外一个可以选择蕴儿的防护。

战斗结束后，忆如带着逍遥和月如一起回到灵蛇岛。在峨眉山脚下，欺霜要把玉佩还给小虎，因为她知道苏媚在小虎心中的地位，可是小虎却说离不开她，于是两人约定一起去找苏媚，他们相信苏媚一定会平安的。就在他们离开后，山上下来一只小狐狸，轻吟道：

多劫红颜芳踪渺，
挥别郎君断情恼，
人妖殊途难成双，
愿汝永结秦晋好。■

仙剑奇侠传二

新系统心得体会

文 / 王旭东

在仙剑奇侠传二中，增加了许多新的系统，如御灵、养蛊、虎煞、喂毒。如果你认为这样的设计华而不实，只是增加游戏的趣味性罢了，那可是大错特错了。小弟深入研究后，发现这里大有文章，有人抱怨游戏难度太大，就是没有很好利用这些新系统，只是在单纯的看剧情。其实，只要掌握了新系统，可以非常轻松的过关，并获得许多强大的道具和招式，这些东东可要比只凭升级学会的那些招式威力大多了！

御靈篇

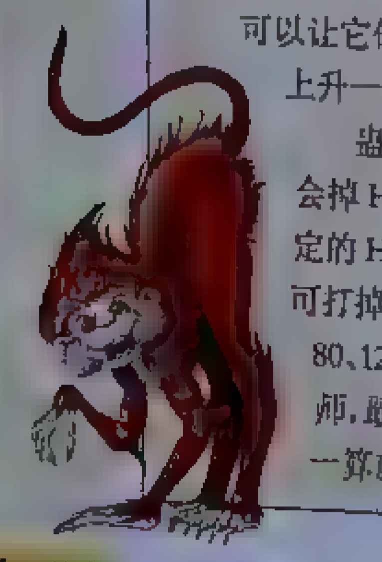
游戏中一共有六个御灵，通过剧情，玩家可以得到其中的四个，分别是土属性的锦八爷，风属性的扬枭，冰属性的蕴儿和火属性的火猴。其实游戏中还隐藏了另外两个御灵，他们的能力要比这四个御灵强大的多：

雷属性的雷兽：在开封城，有一个破废的妓院，点一个花瓶就能找到一条密道，下到最深处即遇到雷兽，用沈欺霜的风之阵术便可降低雷兽的雷系攻击，战胜雷兽后它就成为御灵。

毒属性的蛊神：在游戏后期的冰火洞中打开钟鼓石人的宝箱，得到蜂皇，在将蜂皇喂给炼蛊系统下的蛊母，便可产下这个隐藏的，也是最强大的御灵——蛊神。

每个御灵都有自己的属性，所以面对敌人时，让克制对方属性的御灵上场是最明智的选择，再利用沈欺霜的阵术，提升我方御灵属性的威力，将使敌人受到最大的伤害。利用上面的技巧，御灵的攻击可以轻松打掉敌人 800 以上的 HP。使用到位的话，御灵的攻击力决不亚于我方最后学到的最强绝技。

御灵也有自己独特的能力，例如锦八爷就有偷盗的能力，可以盗取敌人身上的宝物。其他的御灵也有自己的独特的能力，让御灵升级后，就可以提升它们的能力了。每个御灵都可以升一次级，多让御灵上场就可以让它们升级。利用好升级后的御灵的能力也将使我方的实力上升一个档次，尤其是隐藏御灵雷兽和蛊神的特殊能力。



蛊神可以使对方百分之百中毒，中毒后的敌人每个回合都会掉 HP，而且有累加效果，直到 6 个回合以后，才持续减少固定的 HP。就拿总 BOSS——千叶禅师为例，中毒后，每回合最少可打掉 40HP，那么前 6 个回合敌人将减少的 HP 值依次为：40、80、120、160、200、240，以后每个回合都会掉 240HP。打千叶禅师，最少也需要 20 个回合以上（不修改的情况下），那么只要一算就会知道，20 个回合后，蛊神将免费减掉敌人 40+80+120+160+200+240x15=4200 的 HP，还不算蛊神另外每回合的攻击。

接下来再说雷兽，升级后的雷兽将拥有吼吓敌人的能力，也就是将敌人定身数个回合，虽然没有蛊神那样百分之百的成功率，但也在 50%以上。只要在战斗中让雷兽不断使用吼吓，将敌人定身，那么敌人根本没有还手的机会就被干掉了，小弟第一次打千叶禅师的时候就使用了这种技巧，自身毫发无损，轻松过关。当然，忆如可以召唤两个御灵，把上面两个御灵合起来用的话，威力就更别提了。下面就是御灵升级后所拥有的招数：

锦八爷：一般攻击，智慧偷取，全力攻击，猛攻
扬枭：一般攻击，影响身法（提升我方全体的身法），猛攻
蕴儿：一般攻击，协助防御（可以提我方人员抵挡敌人的攻击），猛攻
火猴：一般攻击，节省灵力，调整攻击，猛攻
雷兽：一般攻击，吼吓敌人（定住敌人），猛攻
蛊神：一般攻击，全体避毒，猛攻

虎煞篇

虎煞是王小虎的绝学，一开始只有吞噬和初级能力。但是，初期必须要靠吞噬大量的生命被降到最低点的敌人才能使用，比较麻烦，而且吞噬敌人也没有经验值，这样，不少玩家就放弃了修炼虎煞。

其实，只要多使用虎煞的初级招数 30 次左右，就可以将虎煞的能力升级，学会晋级的招数。之后只要使用 30 次左右的虎煞招数，就可以升到最高级了。以后也就不用再吞噬了，只要赢得一场胜利就可以增加虎煞的能力值，最后学到第三招也就是虎煞的最强能力，是游戏中威力最强大的招式，可以打掉敌人 1000 点以上的 HP，但需要的能力值也是最多的，需要 52 点的虎煞能力值呀！建议大家还是留着在 BOSS 战的时候再用。

煉蠱篇

早在《新仙剑奇侠传》的时候就出现了炼蛊的系统，但并不完善，这回真是将炼蛊系统发扬光大了，连作用无比强大的隐蛊和金蛊王都可以获得，而且有些物品更是极其稀有，只能通过炼蛊才能获得，如隐藏的御灵，还有忆如的终极武器等。很多玩家认为炼蛊很麻烦，而且蛊母成长得很慢，其实那是因为没有找到正确的炼蛊方法，看过下面的介绍，你将成为一个不亚于阿奴的炼蛊高手，并可以轻松获得一些稀有物品。

游戏内共有三只蛊母，除了一开始阿奴给的 只外，另外两只都是隐藏的。在奇岩小路的钟鼓人的宝箱可以找到 只（正确的敲击为钟 1 鼓 5 钟 1 鼓 2）。最后一只是无法直接得到的，也需要玩家炼蛊，才能炼出最后一只蛊母，是不是有些匪夷所思？只要在幻画迷宫的个普通宝箱里找到幼蛊，将其喂食给蛊母后，就可以产下紫蛊母，这就是最后一只蛊母了。

蛊母可以通过喂食不同的物品（除了装备类的物品）来增加她的级别，不同的物品可以使蛊母变成不同颜色的，当然到时候产下的东西也就不一样，游戏中可以让蛊母向 3 个颜色进化，分别是青、赤和紫。

喂食补血的物品加青色，减赤色；
[illegible]品加赤色；
喂食复活的物品加青色和紫色；
喂食补真气的物品加青色，减紫色，
喂食加属性的物品加紫色和青色，减赤色；
喂食加魔法抗性的物品加紫色，青色和赤色。

游戏中藏有隐藏的金色蛊母，当青，赤和紫三色都达到一分之一的时候，蛊母就会变成隐藏的金蛊母，当三色都达到顶点的时候就会变成最强的金冠蛊母！

蛊母的进化过程是：

↗	青色达到一半时	变成青蛊母 →	青色达到顶点时	变成青甲蛊母
白蛊母→	赤色达到一半时	变成赤蛊母 →	赤色达到顶点时	变成赤甲蛊母
↘	紫色达到一半时	变成紫蛊母 →	紫色达到顶点时	变成紫冠蛊母

青蛊母有效喂食物品为（以下都是从完全没有喂食过的白蛊母开始）：天香续命露、神仙茶、雏龙胆、九阴散。可能有些玩家认为喂食天香续命露这样的物品，太过浪费了，其实不然，你付出的越多，得到的也就越多，当你用了五个天香续命露培养出青甲蛊母，之后它就会为你时不时的产下免费的天香续命露了，而且绝对要比你付出的要多得多，小弟的青甲蛊母到最后一共为我贡献了将近 20 个呀！

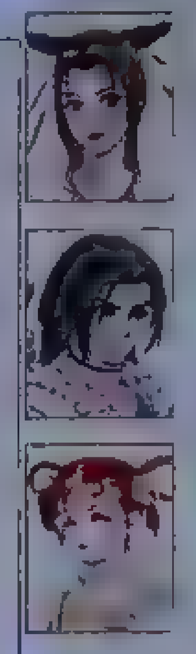
赤蛊母有效喂食物品当然就是毒性最大的七大毒蛊了，化尸水也是不错的喂食物品，最后赤甲蛊母也是会时常产下七大毒蛊来报答你的培养。

紫蛊母的培养就不如青和赤那么简单了，其实还有一个最简单的办法，就是上面说的那个隐藏的第三只蛊母的方法，把幼蛊直接喂食给蛊母，让其产下紫蛊母就可以了。或者用各种加属性的道具（如雪蛤蟆等）来提升，属性加得越多的物品，紫色也就增长的越多，最后蛊母产下的也是加属性的物品。

要想培养出隐藏的金蛊母就比较困难了，很多物品都是只加一种颜色的，要不就是加一种颜色减一种颜色的，很少有能全部加齐三色的，经过笔者的多次试验，发现会同时升三个属性的物品大概是增加魔法抗性的物品，但是增加得很少，只有五种物品可以增加很多，它们可是培养出金冠蛊母的关键，这就是：烈火蚕、定风蜘蛛、避雷蝎、吞水石蟾和六坤五锦。当培养出了金蛊母后，就可以获得很强的物品了，如爆裂蛊、冰蚕蛊和火蚕蛊等。如果你培养出超强的金冠蛊母，那么恭喜！等着收获那些超强作用的物品吧！如隐蛊、幻蛊，还有可以提升等级的金蛊王！

小弟就是因为培养出了金冠蛊母，到最后发现，自己已经有十几只金蛊王了，现在，到最后决战的时候，应该没有人还会说李忆如比较弱了吧！另外，游戏中有些物品是喂食给蛊母后，蛊母会立刻产下物品的，这些立刻产下的物品，都是极为稀有的，在游戏中用其他方法无法得到，这样的物品一共只有六个，列表如下：

喂食物品	产下物品	作用
青铜花	青拉蛤蟆	抗风类物品，武+5 防+45 身-5
碧玉蜂	伞蜈蚣	李忆如的终极武器，武+6、灵+75、防+42
琥珀蝎	九毒蝎	武+90、防+15、身+5
嗜血蜂	血乳娘	吸食敌人体力，回复我方体力
幼蛊	紫蛊母	第三只蛊母
蜂皇	蛊神	第六个御灵



喂毒篇

很多玩家都认为这个系统的设计最没用。其实，喂毒的威力要比蛊神大得多，使用好喂毒系统，苏媚的普通攻击将远远强于她招数攻击的威力，甚至可以说喂毒是游戏中攻击力最大的招数。为什么这样说呢？蛊神让敌人中的毒，损失 HP 量是递增的，而苏媚的喂毒就不同了。

喂毒，即为武器上涂抹毒药，让受攻击的目标在承受普通攻击的威力之余，还会有一定加成的机率中毒。不仅一般常见的瘴毒、赤毒可以使用外，连毒性甚强的七大蛊毒，或是让敌人产生昏睡、疯魔的状态物品，都可以涂抹在武器上。喂完毒后，以后的每次普通攻击都将带有该毒的毒性，因为是将毒涂抹到武器上直接攻击敌人，所以命中率要比一般的投掷毒物高的多。

而且，就算敌人没有中毒也没有关系，投掷不中的话，毒物就废掉了。而喂毒后毒性永远附在普通攻击中，只要喂一次毒物，就能在战斗中永远使用，并让敌人多次中毒。现在大家知道威力了吧。例如，喂毒可以喂游戏中威力最大的七大蛊毒，其中的无影毒的作用就是让敌人马上减掉自身体力的一半，如果打千叶禅师用的话，第一下就可以打掉他 30000 左右的 HP，这可能就是游戏中威力最大的攻击了！攻击完之后，还能继续使用，再次减敌人 HP 的一半，直到永远！下面就是笔者总结出的，喂毒后可以拥有超级威力的毒物名称和毒性：

无影毒：立即减掉敌人 HP 的一半
鹤顶红：敌人每回合减 HP100 点
孔雀胆：敌人每回合减 HP100 点
断肠草：敌人每回合减 HP100 点
雪寒蛇：敌人每回合减 HP80 点并且受伤加重
金蚕蛊毒：敌人每回合减 HP80 点
醍醐香：使敌人定身
迷魂香：使敌人昏睡
忘魂花：使敌人昏睡

附：仙剑二武功招式表

人物	招数名称	需要条件	作用	消耗真气
王小虎	神眼	无	看敌人的 HP 值	12
	穿云裂石	无	单人攻击	15
	气疗术	3 级	恢复 75 体力	14
	覆雨翻云	6 级	全体攻击	24
	断月斩	皇甫英剧情	单人攻击	22
	地裂击	14 级	单人攻击	36
	云起龙骧	18 级	单人攻击	40
	真元护体	22 级	增加防御 9 回合	24
	真炎斩	24 级	全体攻击	48
	元灵归心术	25 级	单人恢复 500 体力	40
	天罡战气	26 级	7 回合内武器攻击力威力加强	18
	拨雨撩云	30 级	全体攻击	64
	云出无心	35 级	单人攻击	90
	群魔祸	冰火洞密室	全体攻击	96
苏媚	灵蛇出洞	无	单人攻击	18
	回梦	5 级	使敌人卧睡 5 回合	22
	风卷天霜	6 级	单人攻击	25
	化狐	8 级	防御力上升，狐系攻击加强	88
	净衣咒	10 级	解尸毒	14
	凝神归元	12 级	恢复体力 220	24
	狐抓碎岩	14 级	全体攻击	34
	梦蛇	16 级	灵力身法上身，蛇系攻击加强	88
	夺魂	27 级	瞬间消灭敌人	78
	狐舞动天	30 级	全体攻击	88
李忆如	观音咒	无	恢复体力 150	16
	金蝉脱壳	8 级	战斗中逃跑	30
	还魂咒	12 级	单人复活体力恢复 10%	16
	灵血咒	15 级	[illegible]	18
	五气朝元	18 级	全体恢复 300 体力	40
	真元护体	20 级	增加防御 9 回合	24
	元灵归心术	22 级	单人恢复 500 体力	40
	赎魂	25 级	单人复活体力恢复 30%	30
沈欺霜	冰心诀	无	解定身、昏睡、疯魔、咒封	12
	余霞成绮	无	单人攻击	28
	白虹形霞	18 级	全体攻击	42
	霞光艳艳	20 级	单人攻击	54
	冰之阵术	20 级		
	仙风云体术	21 级	身法暂时增加 9 回合	14
	土之阵术	21 级		
	元灵归心术	22 级	单人恢复 500 体力	40
	云霞满天	24 级	全体攻击	72
	风之阵术	25 级		
	赎魂	27 级	单人复活体力恢复 30%	30
	云兴霞蔚	28 级	单人攻击	86

文 / 善良的大灰狼

游戏设计公司 Relic Entertainment 的名字或许大部分玩家都会感到陌生，但如果说起他曾经设计过的电脑游戏《家园》（Homeworld），相信大部分的陌生都会迅速转为叫熟，时下这家成功的游戏设计公司投入了微软的门下，随后一款名为《不可思议的生物》（Impossible Creatures，后文简称 IC）的游戏也就由此诞生了。有别于市面上其他的即时策略游戏，Relic Entertainment 也并没有将游戏的乐趣局限在简单资源采集和兵种交战上，相反通过对于生物改造技术的夸张设计，创造各种各样的组合生物成为了游戏最大的魅力所在。于是为了不错过这场充满创新与挑战的大戏，一番全面的研究就此开始了……

初心上手篇 建筑研究

与大多数的即时战略游戏一样，IC 仍然采用了传统的资源采集建筑模式，下面就让我们先研究一下游戏中的建筑物。

游戏中的建筑物分为基本建筑和高级建筑两类，大多数基本建筑在初期便可以直接进行建造，而高级建筑则必须通过对实验室进行对应升级后才能建造使用。因此要想使用全部的建筑，游戏开始后迅速提升己方实验室的等级尤为重要。

实验室（The Lab）

所有的玩家都必须拥有一座实验室，一旦失去了它，即宣告了作战失败。大部分的研究都在实验室中进行，同时它也是制造工人 [illegible] 只有让实验室 [illegible] 使用

水房（Water Chamber）

如果玩家要制造会游泳或水生生物的话，就得需要一间水房，由此便可制造出奇特的水生或水陆两栖生物。如果玩家的所有水房都被摧毁了，也不会对已存在的生物产生影响。部分游戏者选人物的生物兵种中未包含水生生物或水陆两栖生物，因此在选择时要注意。

空气房（Air Chamber）

如果玩家要制造飞行生物，则需要一间空气房，这也是制造此类生物的唯一途径。一旦玩家的所有空气房都被摧毁了，亦不会对已存在的生物产生影响。

研究所（Research Clinic）

研究所中可进行多种增强性研究，包括治愈受伤的动物，提升工人和建筑物的战斗力等。

生物制造厂（Creature Chamber）

生物制造厂是进行生物制造的首要建筑。生物制造厂中会直接显示玩家人物所拥有的全部 9 种生物兵种，但玩家只能制造当前等级条件下被激活的兵种，同时水生兵种需要玩家先行建造水房之后才能在生物制造厂内进行制造。每座 [illegible]

护栏（Bramble Fence）

护栏是防御野兽和人类的天然屏障。尽管荆棘护栏只有在完全成熟的时候才有防御作用，但它会一直阻挡生物通过，且对直接攻击的地面生物造成伤害。护栏的每一部分都是一个整体，因此要破坏护栏只能分段进行，通常你需要派遣拥有护栏摧毁能力或者具有远程攻击的单位进行破坏。玩家要通过荆棘护栏，可以在护栏周围转转（因为电脑通常会给护栏留出一个空隙作为通行之用）。值得注意的是，由于护栏的扎根很深，所以即便是挖掘型的生物也无法通过。作为游戏中 [illegible] 将会让玩家的基地安全性大为提高，但要小心飞行生物。

旋转塔楼（Soundbeam Tower）

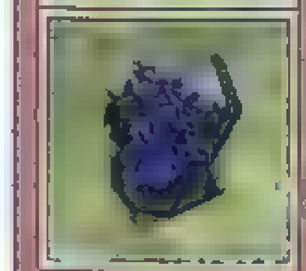
旋转塔楼可以视为游戏中的炮塔，它通过音波进行攻击，一次只能朝一个方向射击，但可慢慢旋转发射器来改变方向。旋转塔楼音波攻击只会伤及敌方生物，不会影响建筑物和敌方工人。塔楼设计成 [illegible]

集电塔（Lightning Rod）

通过从大气层中制造大量的静电以收集电力 [illegible] 座以内。

工场（Workshope）

[illegible]



发电厂（Electrical Generator）

发电厂造价很高，但却是发电量有效的办法。每座发电机每秒可产生 3 点电量。发电厂只能建在地热资源丰富的地方。发电厂一共可以进行 3 次升级，每次都能在原有基础上再增加 3 点电量。

停机坪（Landing Pad）

一旦建成停机坪，玩家就可以制造直升飞机。工人会开飞机后，就可以用飞机来建造或者维修建筑物、收集煤炭、侦察、监视敌人、运输生物和工人。需要提醒的是，玩家的直升飞机不具有作战能力，因此当遭遇敌方防空部队时将会非常危险，同一时间内，玩家只能拥有一座停机坪和一架直升飞机。

遗传研究所（Genetic Amplifier）

遗传研究所是玩家改进生物的设计，如速度、装备、攻击点数等的地方，实现的改进升级效果将立刻在全部同种生物身上获得体现。

防空塔（Anti-air Tower）

防空塔是专门用来抵御飞行物的，也可以不时被玩家的实验室用来发射短时间的雷达波，以探测敌人的位置和建筑物。

IC 中取消了建筑物的地域限制设定，因此在地图上的任何地方玩家都可以进行适宜的建筑物建造。和大多数的即时战略游戏一样，当建筑物受损之后，只能通过工人进行修复，工人修复的速度与参与修复工作的工人数量成正比。除了发电厂、实验室等少数建筑物可以进行多次升级外，其他的建筑物都不具有升级特性，且总 [illegible]

地形研究

IC 中，玩家将面临多达 12 座的太平洋岛屿来展开战斗。由于游戏采用的是岛屿地型，因此仅依靠岛屿高地的天然防护是很难实现坚守，同时飞行 [illegible] 可能存在于海陆空三方面中，好在游戏的资源点分布比较平均，而且当玩家具备了雷达探查能力之后，无论地图遮挡与否都可以迅速探知敌我双方的动向和全部资源点的位置，而这也让游戏的难度因此被大大降低了。

或许是想调动玩家创造组合的乐趣，因此在部分的任务中，除了正规的本岛战场地图外，战斗还将波及第二座岛屿，玩家必须在制造生物时提前进行好预备。但总体来说，IC 虽然采用了 3D 的绘图引擎，但战斗的立体性并没有得到很好的诠释，相应的通过地型来影响战斗的效果也微乎其微，大家只需要按照通常的传统陆战技法就可以出色地完成游戏中的绝大部分战斗任务。

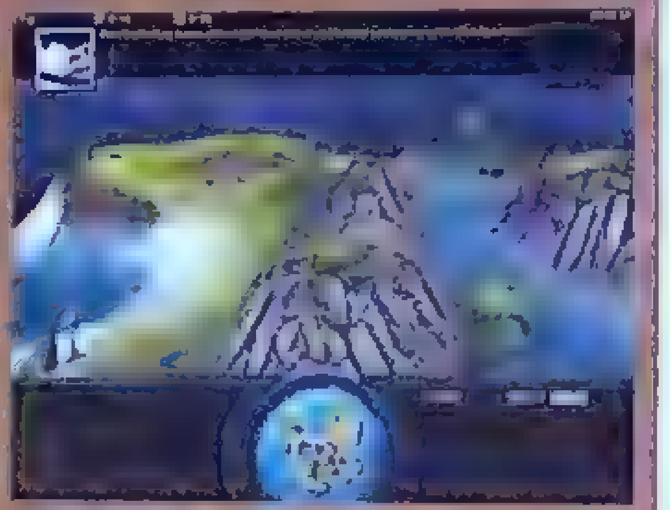
能源研究

IC 中只有二种资源：电力和煤炭，前者可以通过集电塔、发电厂无限获得，后者则必须通过挖掘地图上的煤矿后得到，为有限获得。每张地图中，玩家的集电塔只能建造 4 座，发电厂则根据地热井的数量对应获得。总体来说，电力的获取非常容易，加上它无限获得的特性，因此电力资源只应作为游戏早期考虑的对象。每张地图上的煤矿位置都是固定分布的，特别是当进行多人对战时，固定不变的煤矿位置很容易将战斗演变为一场抢煤大战。有限的煤矿资源需要谨慎利用。

中级进阶篇 人口研究

不知是否是因为 Relic Entertainment 不想让玩家过分依赖于生物军团数量的庞大，以致于出现某些即时战略游戏中靠人海战术横扫一切的情况，因此在游戏中加入了人口上限的设定：无论是工人，还是生物兵种都占一个单位人口，人口的上限为 50 或者 75 个单位。因此这就需要玩家在非战斗的工人与战斗的生物兵种数量间进行一次有机的平衡，以保证 50 或者 75 个人口单位的有效使用。

工人是游戏中唯一的非战斗单位，同时也是工作最多最复杂的单位，从建造建筑物到采集资源，从治疗生物到侦察敌情，绝大部分的工作都需要工人一手来完成。但与此同时，得益于工人AI智能化之赐，游戏中的工人非常聪明，它们会主动帮助从事同类工作的同伴一起完成工作，因此当玩家留作建造工作的工人可以考虑控制在 1~2 人之间。煤矿挖掘是需要工人最多的地方，但因为每座煤矿 [illegible] 因此每座煤矿安排 2~3 名工人 [illegible]

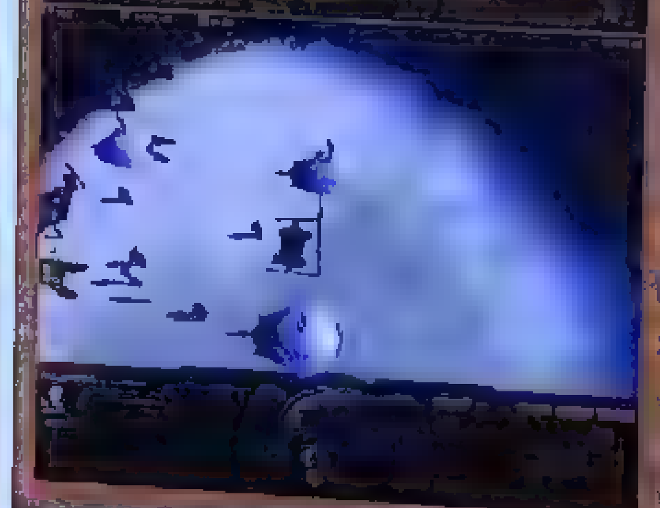


[illegible]资源的浪费。除此之外，开直升飞机需要1名专门的工人，然他内陆应留下1-2名工人作为灾难后备。通过这些，我们就可以得出以下公式：2×N（N=煤矿数量）+1（+1=工人需要数量）（注：同一煤矿点煤矿数很少超[illegible]）。

除了对工人数量的控制，对于生物兵种的数量控制也就相对容易很多了。生物兵种对应实验室的不同等级而激活出现，但由于加入了不同生物的兵种属性设定，因此等级最高或者价格最贵的生物兵种并不见得就是游戏中最强或者最好用的兵种。考虑到制造生物兵种所需要的实验室升级时间、费用，因此当进行低等级兵种制造时，应该选择其中价格最便宜的进行生产；进行中等级兵种制造时，选择其中附加能力最强的兵种进行生产；进行高等级兵种制造时，选择其中攻击力最强的兵种进行生产，并根据这样的生产重点来确认在不同等级情况下对游戏[illegible]。

生物属性研究

游戏中根据生物组合种类的不同，每种现成的生物兵种都有着各自的属性能力，但这里所说的属性能力只是指生物兵种的默认初始能力，要想在战斗中让它们发挥出最大限度的作用，我们还需要对它们[illegible]。



根据生物兵种属性能力的分类，它们可以分为：防御、速度、攻击、命中、视野5项。除此之外，某些具有特殊附加能力的生物兵种还有着对应的附加属性能力。所有的属性能力，在玩家建造了遗传研究所之后，就可以进行对应的改良提升了。当5项属性能力+附加属性能力（如果该生物兵种有此能力的话）全部升级完成改良之后，该生物兵种也就实现了其属性能力的全面强化。

考虑到不同生物不同属性部分能力的升级费用都不相同，同时最需的升级项也不同，因此在进行升级时，很难将全部的属性能力都完成升级。这就需要玩家在生物的5项属性能力+附加属性能力中，找出最能展现该生物兵种特长或优势的部分，判断这一属性能力升级选择标准的原则就是：优先升级附加属性能力，其次升级当前生物兵种最强项的属性能力，最后才来考虑升级生物兵种最弱的属性能力。

附加属性能力通常都具有一些超常规的攻击特性，如远程攻击、麻痹攻击等，而且这部分的能力并非全部的生物兵种都拥有，因此可以算作是一些特异生物。通过强化它们的这部分能力，可以让它们的优势更加明显。很多人都想在确保优势的前提下弥补劣势，但游戏中根本不存在完美的单位，与其这样，不如各取其所长，而游戏中多兵种单位互相配合战斗的意义也正在于此。应当说，游戏中没有最强的生物兵种，只有最强的生物军团，而后者正是由很多不同类的生物兵种组成的。

战术研究

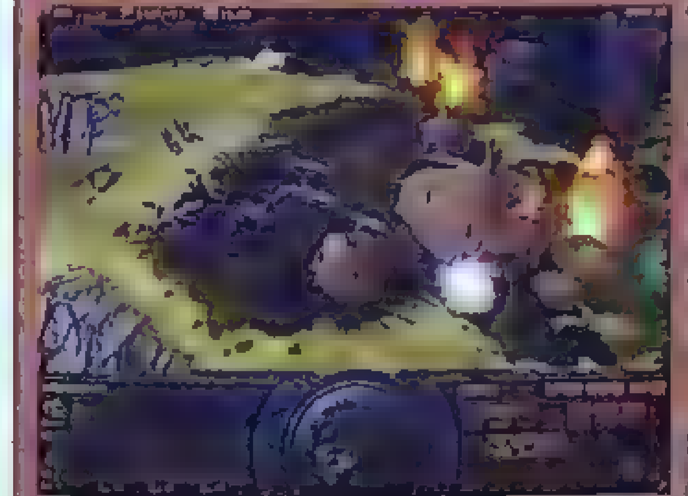
即时策略游戏都不可避免地要涉及到游戏战略战术的使用，IC同样也不例外。由于游戏所采用的仍然是传统的资源采集+造兵打仗的游戏模式，因此游戏的战术也如以往即时战略游戏一样，围绕着以下方面进行展开。（注：关卡剧情任务由于需要对应的剧情动作才能完成，因此下文只谈联线部分人机、人人的对战战术）

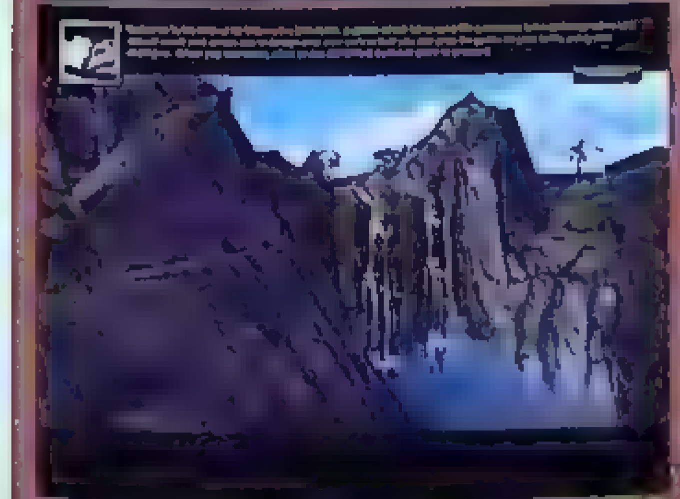
速战快攻：快攻已成为时下即时策略游戏联线对战中获胜的一大必杀之技，而IC中出场者除了实验室和2名工人之外，没有生物兵种随同保护，这也让快攻的实施更成为了可能，但为了安全起见，快攻的重点并不在于迅速造出众多的低级生物兵种，而在于快速地掌握多个矿点，这样一来，就算初期的快攻无法迅速打垮敌人，也可以让己方凭借着资源的优势转为安全防御。

强弱互补：玩家在每张地图中最多只能使用9种生物兵种，而且这些生物兵种还都是战斗开始之前就已经先行选择确认好的，这样一来，玩家在游戏中能够进行的工作只剩下对于已有生物兵种的属性能力强化升级和对应作战。由于实验室有5级，每级各对应不同的兵种，因此游戏默认的生物兵种都是按照这一规律来进行设置的，很平衡但并不突出。与此相反，很多玩家爱设计一些非常强力的兵种组成自己的军团阵容，

但此时就很容易出现[illegible]的情况，这样一来，一旦碰上正好克制自己弱点的敌人军团组合，相信必败无疑，因此在进行军团编组时，一定要注意强弱互补，而不是一味求强。

陆战为主：IC提供了三栖作战的可能，游戏中水生生物、飞行生物的存在使得战斗不仅局限于陆地之上。但大家不要忘了，玩家的绝大部分建筑物是建造在陆地之上的，这样的情况下，玩家的基地只要不是建造在海边，敌人就不可能仅依靠水生生物实施进攻；而如果采用水陆两栖生物，一旦它上岸之后，原有的水生攻击特长也就只能成为摆设。同样的，飞行生物所具有的都是高空飞行特长，它们不能降落，这样除非玩家的防空能力完全丧失，而敌人的飞行生物数量又是异常之多，否则仅靠飞行生物来实施主力攻击，亦等同鸡蛋碰石头。加之大部分的玩家只要掌握了上面所提强弱互补的原则，在组成军团时不一味偏重，纯以空中或海上的攻击想获得胜利，根本不可能。有鉴于此，游戏的主战场依然是在陆地之上。对于陆战的经验，玩过即时战略游戏的玩家相信都很丰富，再配合上不同生物兵种的特长，大家可以自由进行演化。



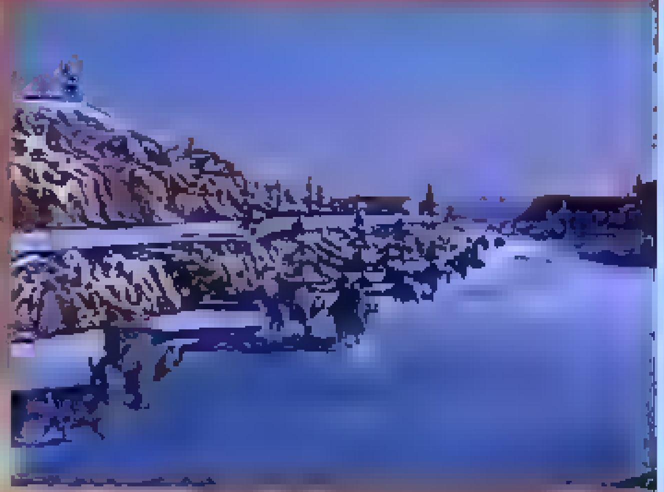


实验室是核心：实验室是本作游戏中玩家基地的核心所在，由于这样的原因，它必然成为了进攻的主要对象。一旦实验室被人攻破，无论玩家在地图的其他地方是否还存在庞大的军团或是众多的[illegible]，一样会全盘皆输。通常实施这样的战术，我们并不需要老老实实地进行资源屯集、兵力扩充，只要给出一个诱敌点，让其主力离开主基地，或者找到空档，集中我方全部力量一气猛攻。这既可以算得上游戏设计的一大缺陷，相反也可以当作游戏的一大战术来加以利用。

高级心得篇 生物合成研究

IC中最具创意性的设计莫过于游戏生物的任意合成系统，通过这个系统，每种生物都有不同的身体部份可以任意组合，不同的身体部份组合将会产生不同的效果。其中"哺乳动物"有5个身体部份，分别是头、前肢、躯干、后肢、尾巴；"鱼类"有3个身体部份，分别是头、身、尾；而"昆虫类"则高达6至7个身体部份，以头、身、爪、尾为主。由此玩家可以组合的生物将多达上百种。

要实现生物的优质合成，最重要的一点在于怎样使用每种生物最具优势的身体部份，如"老虎最具攻击力的头部+羚羊最具速度的腿=高速强力的老虎羚羊"，而如果有强力的头部加上强力的尾巴，那就会拥有一流的超强攻击力了。有了这样的认识，下面我们就可以展开对于生物合成的进一步研究。



由于合成目地在于将两种生物身有的优势集中，而不是分散，因此通过每个生物所都具有的大小尺寸（注：也就是生物的身长尺码），我们可以发现到一些有趣的规律："大尺寸生物+小尺寸生物"可以提高小尺寸生物的能力值；"特殊附加能力+特殊附加能力=双重特殊附加能力"。

为了验证以上规律的正确性，我们可以通过以下的一些组合来加以证明：

1.身长为2的猴子+身长为10的鲸鱼

由于猴子的前脚具有远程攻击力量，而鲸鱼的头有远程攻击力，因此当它们合成后，所创造出来的生物兵种也就变为了"猴子的前脚+鲸鱼头+鲸鱼尾+猴子身"的双重远程攻击水陆两栖生物。

2.身长1的蜻蜓+身长5的鳄鱼

两者合成之后，蜻蜓的攻击力被提高，加上鳄鱼尾，因此最终诞生了攻击力30的4级飞行动物。

利用以上的结果，如果我们想要创造一个高生命高防御的生物兵种就可以尝试用"小尺寸（或中尺寸）的高防御动物+大尺寸的高生命动物"，如大尺寸的鲸+中尺寸的狼，于是就出现了一只V级，生命498，防御34的新生物。当然此处的狼主要还是强于攻，因此它的防并不算太高，但通过这样的组合，相信大家可以试验出更多的全新创造合成方法，并将它们运用到自己的军团组合实践中去。

游戏的乐趣在于不断地通过实践发现更多隐藏于游戏深处的未知与可能，IC正提供给了我们一个这样无限尝试的平台，因此虽然本篇研究的内容相比游戏的整体，仅为冰山一角，但相信透过以上这些，大家可以从游戏中找出属于自己的真正乐趣所在吧。■

SIMCITY 4
新世界城市建设心得

MAXIS 在今年初推出的“模拟城市”系列最新力作《模拟城市Ⅳ新世界》，再次让玩家们体验了一回当市长的快乐。可是，作为一款与《模拟城市 3000》不尽相同的游戏，《新世界》中加入了许多新特色，例如更多的工具、更多的管理选项以及更加智能化的 AI 等。这样在这部新游戏中，玩家可能就需要采用一些与以往完全不同的经营策略。在此，笔者仅介绍一些个人在《模拟城市Ⅳ新世界》中“摸爬滚打”的经验，期望可以起到抛砖引玉的作用。

第一篇 城市的规划

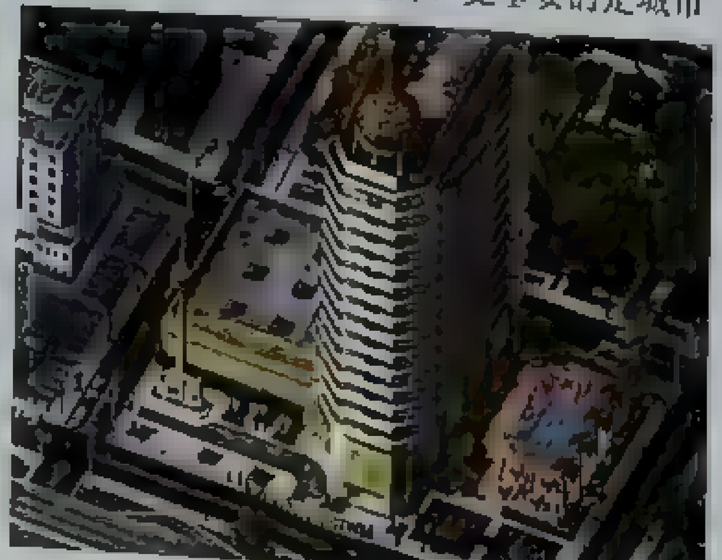
除了选择游戏中已经提供的城市外，玩家都要面对选择城市地点的问题。这一步看似随意，其实是游戏中最重要的部分（至少笔者这样认为），有许多需要注意的地方。所有游戏中的经验都证明，好的城市规划可以大大减少游戏中各种问题的出现。

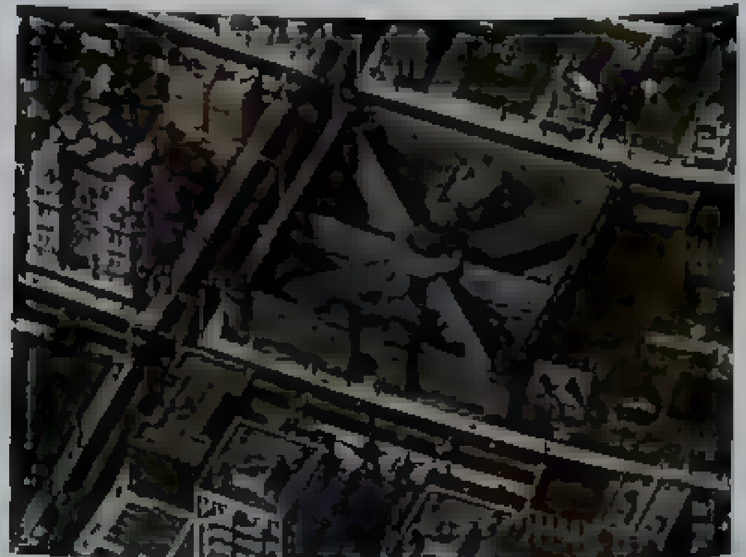
一、由于游戏中每个城市建造方格的大小都不一样，所以选择城市地点首先就决定了城市的可发展规模。

二、由于高山、水域、森林、平原等地形的多样性，选择一个合适的城市区域可以降低建造城市过程中的一些麻烦（尤其是可以减少平整地面的花费）。

综合上述因素，选择城市地点时就应尽量选择大块的平原，山区少，并有一定的森林。有条件的话，最好可以靠近海岸，这对以后的发展很有利。另外，选择城市地点还要考虑是否与其它城市接邻。笔者的建议是，在接邻地区如果有合适的地点，不妨考虑在这里建设，这样可以增加许多外资的投入。

相对于城市地点的选择，更重要的是城市各区的规划。由于在《新世界》中需要玩家亲手规划的有工业区、商业区、住宅区和农业区，而每个分区又都有高、中、低密度之分（农业区除外）。因此，在规划分区的时候，需要注意的地方也更多。



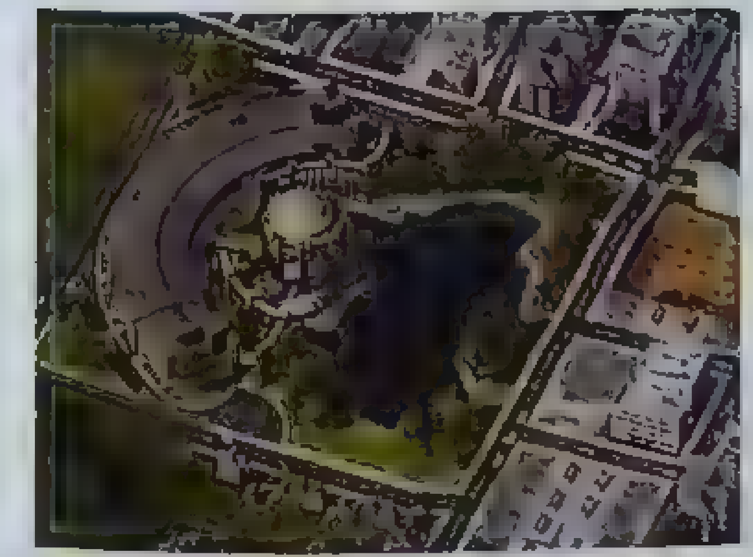


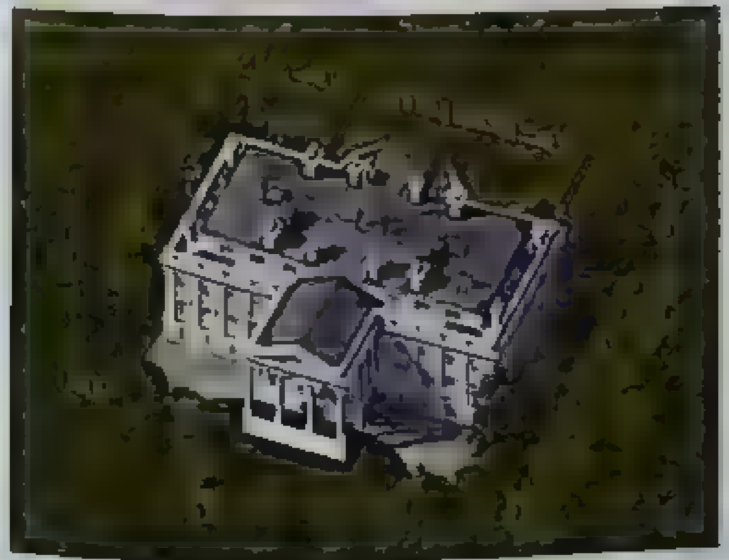
教训和经验一：在最初的时候，笔者只是简单划分出三大块区域，工业区、商业区和住宅区。结果在城市开始运行后发现，由于分区过大，分区内的资源不可能做到绝对的平衡，只有少部分区域的发展远远快于其它地区，人口增长迅速，而大部分地区仍是一片荒芜。而且由于三大分区距离较近，交通问题相当突出，经常报告交通堵塞。与工业区接壤的部分由于污染较重，所以在整个游戏过程中基本就没有任何发展，造成了很大的资金和土地浪费。这就使得城市在经过初期的快速发展后，因发展潜力不足而停滞不前。

随后笔者将工业区搬到了远离住宅区和商业区的地方，同时将小块的住宅区和商业区相间隔的放在一起，仍保持紧密排列。这样就比之前好了很多，大部分地区都可以同步发展，但最明显的问题仍是，部分地区人口和产业密度过高，局部环境恶化，城市发展不平衡。

经过几次尝试后，笔者设计了一种方法，就是采用小型功能区的规划。也就是说将中等大小的住宅区和商业区放在一起。住宅区的大小约为二到四个游戏所能允许的最大单个分区。商业区的数目可以比住宅区少一些，这样就构成了一个住宅加商业的多功能区。然后以一定的间隔建数个这样的分区间，再在以后用道路将它们连接起来，这样可以说是一串“念珠”。而这些小区的发展也是比较平衡，且节省资源的。

另外，笔者在摸索规划分区的比例时也花费了一些时间，结果发现在城市的初始阶段会以工业为主，所以应该优先规划工业区，以及相应数量的住宅区，而商业区可以相对少一些。同时，应该优先发展低密度分区，再加上适量的中密度和少量的高密度地区就可以了。这样可以在开始阶段使交通系统不至于太过拥挤。有一点需要注意的是，在划分比较大的分区时，分区中会自动加上一些街道。由于将来可能要把这些街道改建为公路，所以可以尽量将这些街道对齐，这样会为以后的发展提供很大的方便。





第二篇 城市的建造

城市中的各种基本建筑直接决定了城市的功能和服务水平，是能否吸引到市民来定居的关键。不过在此并不需要很多技巧的，下面就分别说一下各类建筑中需要注意的问题。

能源系统

电力系统的建筑比较简单，需要注意的就是发电厂的选择。游戏中提供的七个发电厂在建造价格、使用年限、供电量和污染等属性上不尽相同。笔者建议在开始阶段使用天然气发电厂，因为它价格适中，电力供应充足；后期可以选择太阳能发电厂；当然没有钱的时候，也可以选择污染较重的燃煤发电厂以及石油发电厂，毕竟有时候鱼和熊掌不可兼得。只要让有污染的电厂，远离住宅和商业区建设，即可。

供水系统

建设供水系统时要小心供水厂必须建在比较干净的地方，远离重工业区及垃圾处理厂，要不在游戏中就会经常报告水源受到污染。铺设水管时要充分利用水管的覆盖格数。另外，千万不能忘记修建一个废水处理厂，要不整个供水系统在城市开始运行后很快就会损坏。笔者就曾因为忽略建厂而不得不在城市运行开始不久后重建了整个供水系统。

卫生系统

城市中的垃圾处理是不可避免的。笔者有一个“卑鄙”的办法，在与邻城交界的地方修建一个垃圾处理场，这样可以使一半的垃圾流到邻城。

公共设施建筑

包括消防局、警察局、医院和学校等在内的公共建筑都是必需的。尽量让所有的地区都覆盖在它的服务区内。而且最好可以采用小型建筑，因为它们的反应较快。笔者就因为贪图方便建设大型公共设施，结果在有一次发生火灾时，消防车还没来得及到达，建筑物就损毁了。另外笔者喜欢把这些公共设施建筑放在一起，这样查看的时候比较方便。

交通系统

游戏中所有的建筑都需要道路相连。由于在规划分区时会自动生成街道，所以在初期不

必在交通上花大笔的资金，只要修建一条环城公路，并把所有的分区用公路连接起来就可以了。至少公交系统笔者认为没必要在每个交叉路口都去要建立公共汽车站，这样资金上通常是不允许的，可以先在城市的繁华区域建立一些较密集的站点，而在较不发达地区建立少量的站点，然后再视随后发展的程度而进行补建。飞机场和火车站之类的完全看后期城市发展的需要而定了。

第三篇 城市的日常管理和发展

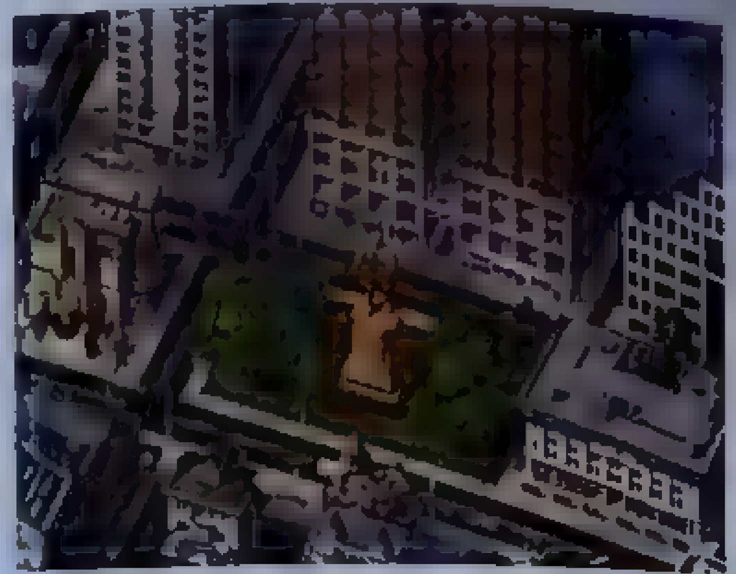
城市的管理是游戏中最复杂的部分，笔者在此也只能简略谈一下各种问题的解决办法。

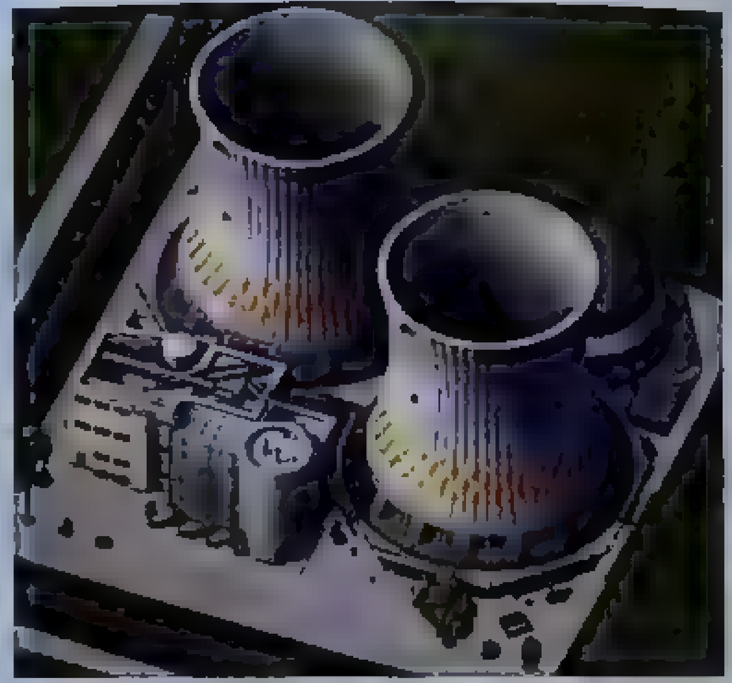
解决问题的前提是要先了解问题，而了解这些问题就要利用到游戏提供的各种管理工具。这些管理工具中最实用的就是RCI指示器，注意查看RCI的变化可以确定城市的发展策略，但也不要完全被其左右。

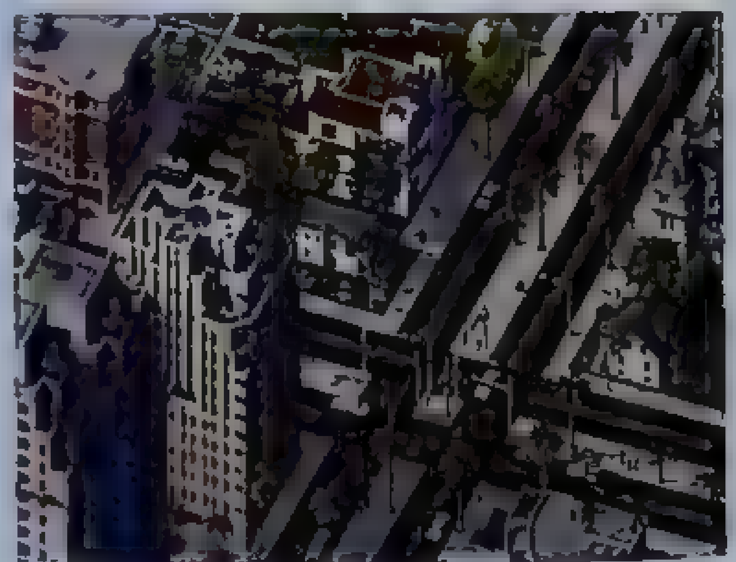
教训和经验二：笔者在开始游戏时完全按照RCI指示器的变化进行城市建设。例如RCI显示对工业区的需求较高，笔者就发展工业区；显示住宅区不够，笔者就规划新的住宅区。但结果却发现，这样做只会导致城市处于不断的新的不平衡当中。经历多了才明白，RCI指示器显示的是当前短期内的需求，而这是受到多方面因素影响的，不可能只通过规划新的分区得到解决。有时候只是在旧的分区补建一些公共设施，提高该地区的等级，就可以解决问题了。但当RCI指示器显示某种分区奇缺的时候，就真的要考虑一下是否该规划新的分区了。另外注意，不要在旧的分区上建立新分区，这样会造成人口和建筑的损失。

在游戏中除了要注意最重要的RCI指示器外，还要随时注意城市的其它情况。笔者认为所有工具中有两个是比较重要的，一个是城市顾问，另一个是图像指示器。玩家要充分利用它们提供的各种信息，但也不能完全依赖。

教训和经验三：游戏中的城市顾问会不停地提出各种意见，听取这些意见有助于解决城市中的问题。但有时候完全按照这些意见来解决问题会使问题越来越麻烦。例如在游戏中顾问经常会告诉市长们交通问题多多，笔者起先每次都依照顾问的意见修建公路及公共汽车站，但不久后就发现城市的所有角落都已经在不知不觉中建满了公路及车站，此时的公共交通费用已经是一个不菲的数目了，但是交通问题依然不断。矛盾的是，笔者试着不理睬这些意见却发现有时候这些交通问题真的会导致城市的衰退。还好，最终





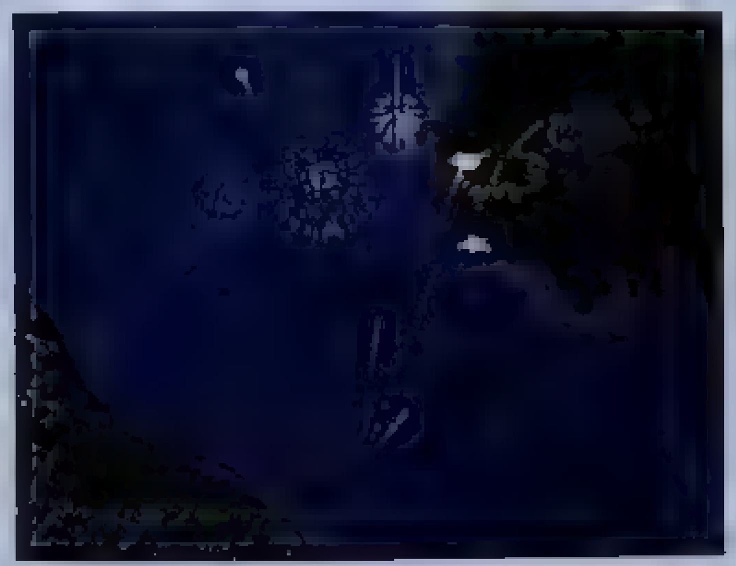


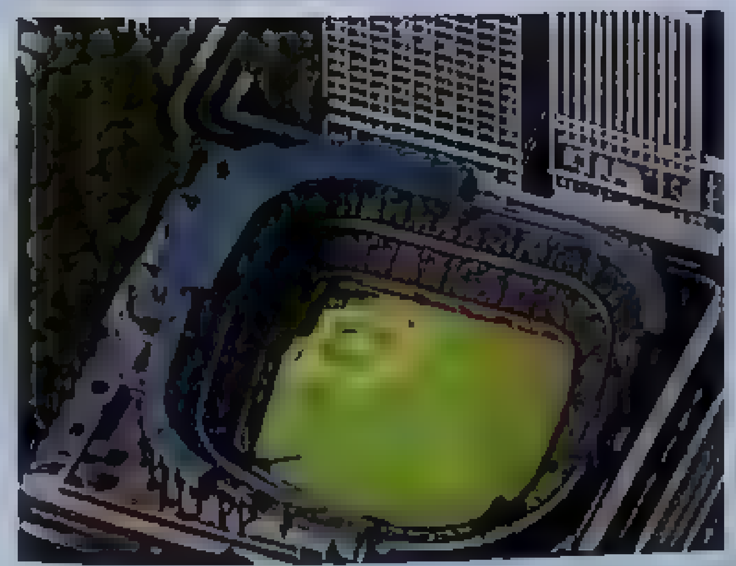
还是找到了一种解决办法，不过要用到另一个工具——图像指示器。这个东西有时候比城市顾问更管用，因为它可以直接提供一些直观的信息。当城市顾问报告交通拥挤时，笔者先通过“图表查看器”看一下城市的拥挤状况（繁忙地区会以红色表示），但此时不必急于解决问题，记下这些拥挤的地区。当下次出现报告时，再查看一下图表，比较一下两次有什么不同。如果发现总是某些地区的交通拥挤比较严重时，才考虑解决该地区的问题。城市中的其它一些问题也可以按类似的方法解决，例如污染问题等。

在城市管理中还要充分考虑到市民的实际生活环境。具体说来，提高市民的健康水平可以依赖于医疗系统，例如医院和各类门诊。但是这不是唯一的因素。城市中汽车的多少、工业区的烟尘以及休闲娱乐场所的多少都会影响到市民的健康。改善以上这些方面并颁布相应的“社区运动法令”就可以降低市民得病的机率，也可以减少医院的工作强度，使医院不会人满为患。

市民受到的教育程度会直接影响到城市的发展类型，而且良好的教育可以降低犯罪率。在游戏中得到良好教育的最好方法就是兴建学校，并且重点在基础教育上，也就是说应该多建一些小学校，并尽量覆盖所有的地区。部分地区可以兴建学院和大学，毕竟高等教育的费用较高，而且也没必要面面俱到。还需要注意的是教育也是要资金支持的，如果拨给教育的费用长期不足，老师们可能会罢工。通过查看游戏中的“教育和年龄”图表可以知道当前城市中所缺少的教育。

管理城市中还有一点很重要的就是要控制城市的犯罪率，如果犯罪率较高的话市民们会离开城市。游戏中遏制犯罪的最好办法还是建立警察局。此外监狱也是警察局的一个重要组成部分。这些都可以用于降低城市的犯罪率。除此外，通过“青少年宵禁法令”等也可以用来





预防犯罪，特别是预防青少年犯罪。不过城市中控制犯罪的最基本策略还是要发展城市的经济，一个富有而受过良好教育的市民是不会犯罪的。

第四篇 城市的财政

建设城市的关键在于城市能否持续的发展，而这一切都有赖于预算平衡，要做到这一步当然就是要开源节流了。在《模拟城市Ⅳ新世界》中有以下方法可以利用。

首先注意的是要削减城市的支出。由于城市的规划和建造建筑都需要大量的资金，所以在资金不足的时候首先要注意停止兴建新的建筑，哪怕有些是必需的。这样即使会令城市有些许倒退，但一个稳定的城市是更有必要的。有好多次，笔者就是因为舍不得看着人口下降，而让自己负债累累。

另外一个好办法是减低城市的运营费用，包括各种建筑的花费以及各条例的执行费用。要领是根据城市发展水平确定各种策略。在开始的时候可以降低公共交通以及教育等方面的费用，后期有些法令的执行是要花费金钱的，查看相应的选项可以关闭相应的法令。再其次，要尽量增加城市的收入。城市中主要的收入是税收，所以提高税率是一个比较好的办法，但是在游戏中提高税率并不是绝对的。

教训和经验四：笔者有段时间由于城市一直处于负债状态而大幅提高税收，结果由于税收太高而导致市民的流失，导致税收反而下降，所以说确定一个合理的税收提升幅度是必需的。在游戏中笔者还发现有时降低税收时，由于吸引到了更多的市民定居而使得整体的税收上升，进而增加城市收入。因此，好好地利用税收会有意想不到的效果。增加收入还可以通过制定法令实现。例如通过允许赌场合法化等。如果与城市相邻的话，还有一项更好的增加收入的办法，就是与邻城做交易。如果没有相邻城市的话，还有一个“好”办法，就是自己在邻近地区建一个城市，不用太好，最好在某些资源上紧缺。这样就可以有机会向邻城卖电或水等资源以及进行其它交易了。

最后一种增加收入的方法是向银行贷款，当然是要还的了。如果不是发生突发事件而导致财政紧张的话，笔者认为最好还是不用，因为光利息就不是好偿付的。

说了这么多，玩家可能发现在《模拟城市Ⅳ新世界》中当好市长的关键就是要保证一个平衡、稳定且能赢利的城市。这一点说起来容易，做起来难。希望笔者的这些经验可以让玩家在游戏中少走一些弯路，体验到更多当市长的快乐和成就感。■

极限攻略 E-PASS

老鸟坐堂

寂静岭Ⅱ

[Q]我在玩的时候把所有特效都关掉,分辨率调到800*600,游戏中,奔跑时会有停顿。有时遇到敌人,画面就会停顿数秒,紧接着就黑屏,然后出现一行英文,大意是:所需文件已丢失,请重新安装!但重玩有时还可以过去。重安装后还是一样。640*480时,奔跑不停顿了,但有时还是黑屏,求助!机器配置为:ATHLON1600+/精英K7S5ASDR512MGFMX200 32MIBM 40G/声卡集成。

[A]你的机器配置虽有集成声卡在兼容性上的先天不足,但也应该可以胜任SH2的运行,不必关闭所有特效。但SH2的PC版本身BUG就很多,有多种死机、跳出、声音图像故障,加之不同版本盗版也存在不同问题。请做以下尝试:①更换其它版本的SH2或用你的游戏在类似配置的机器上试跑一下,看看游戏本身是否有问题;②试用不同的显卡驱动,最新的不一定最适合;③使用DX8 1;④在部分场景LOAD时按ALT+TAB切换到桌面,再点击最小化窗口重新进入游戏,对部分黑屏、跳出有效。当然,还要维护你的机器使其保证在最佳状态,机器自身可能发生的问题这里就不提了。

(北京　品客)

侠盗猎车手Ⅲ

[Q]在游戏中每次去抢那些驾驶座上有人的警车,一拉开门警察就把我放倒,然后GAME OVER。请问能否抢到驾驶座上有警察的警车,怎样做?

[A]可抢到警察驾驶的车辆,有两种方式。①驾驶车辆撞警车,警察会下车,你在警察拉你的车门前下车,这样一来,警察不会拘捕你而是挥拳打你,你可还手,也可不还手,快步跑到警车旁开走警车就可。②在警车停止时到驾驶席的另一侧拉车门(打不开),警察会下车抓你,此时绕开警察再上车迅速开走就可以了;注意副驾驶座位和后座上不能有人。

(河南漯河　王涛)

游戏速度问题

[Q]我安装完《樱花大战》,进入游戏发现游戏自己会进行,而且速度奇快无比,根本没办法玩,奇怪的是我玩《樱花大战Ⅱ》时,游戏速度却十分慢,转换一个画面要十几秒,简直难以置信。我玩FC或SFC的模拟器也会出现这种游戏速度奇快的问题,请指教。

[A]《樱花大战Ⅱ》运行速度很慢的问题不少玩家碰到,现将天人互动的官方回答整合于此:

1.删除所有的手柄驱动包括打印端口接入的;
2.禁用3D显卡的部分图像增强功能如全屏抗锯齿;
3 使用DX7 1a,不要安装8 0;
4.打开光驱和硬盘的DMA模式;
5.使用GEFORCE2芯片显卡不要装版本太高的驱动;
6 使用WIN98的速度相对快的多。

(河南漯河　王涛)

[A]电脑在执行玩一些老游戏或旧版本程序时,运行速度会非常快,这主要是由于CPU的处理速度对于该软件来说过高造成的。这时要想正常玩游戏或使用以前的程序,可以使用CPU降速工具。著名的"变速齿轮"在这时很好用。

(北京　品客)

反恐精英

[Q]我的CS是1.1版(1.5版一样),《半条命》是1.1.0.6版,PODBOT2.5补丁,地图是11.5版,按它所说解压到Cstrike\podbot\wptdefault下,但是游戏没有那些地图,求救。

[A]你拷的只是POD的路点(WayPoint),它只是在不同地图中使用POD进行单人游戏的条件之一。现在你需要的是地图,路径在CS\Cstrike\MAP,这才是地图包,找到你想要的地图拷进来就行了。

(天津　Ares)

[Q]我最近玩CS时不知怎的鼠标键盘操作都变迟了,准星不随鼠标跑,键盘也是按下之后迟一下才做动作,比如空格(跳),请问是怎么回事,谢谢。

[A]情况描述的不够具体,从你原先可以正常游戏来分析大致无外几种原因:①病毒作怪;②开机时加载其它程序过多;③系统垃圾过多。请查杀病毒、整理硬盘碎片、增大虚拟内存、清理注册表、游戏时关闭其它程序,还不见效就施放终极大法:重装系统。

(北京　品客)

[Q]我对CS十分了解,但却不懂如何"甩"AWP(重狙),所以常常手持AWP,但被敌人一"甩"爆头,真的不甘心,请"甩"枪高手介绍些要领。另外请问如何购买到最大备弹。欧洲CS锦标赛可搭人梯,我国呢?

[A]"甩枪"是CS1.0版本的一个Bug,严格定义为:用重狙水平划过一段距离后开枪,这段距离内的人全死!CS1.1以后的版本修正了这个Bug。现在流行1.5版,你看到的应该是"追身枪",不是"甩枪"。狙击高手会判断你的行动轨迹,准星以极快的速度追上你,在与你身体重合的一刹那开枪,给人的感觉很像"甩"。这需要苦练,凭感觉打。

按"."或" "是一个个弹夹买,按"B6"一次买满主力枪子弹,按"B7"一次买满手枪子弹。

人梯很难搭,需要很高的技巧!跳上去的那个人要站在下面那个人脑袋的前半部,留下后半部让后面的人继续往上跳,以此类推,搭成很高的人梯。

(广东广州　詹晓飞)

FIFA2003

[Q]防守怎样操作?每次按D后就会有人跟上但总也断不下球。头球如何使用?SHIFT+组成键有哪些?效果怎样?

[A]防守时【D】为断球,【A】为铲球。【D】最常用,防守时,让队员一边后退一边观察对方球员的带球路线,看准了再按【D】。正面拦截成功率高,不要轻易切换防守队员。抢下球后别借着惯性往前跑,变向带一下球,躲开电脑的就地反抢。【D】有滞后性,往往按键后一两秒才能看到效果,需要注意。使用时要与【E】、【S】紧密结合。用【A】铲断时要留有提前量,难度相对大一些。

头球技巧较难掌握,以下是要点:
①防守时争抢头球,要连续不断地点击【W】,同时用方向键控制顶球方向,向侧后方顶成功率高并容易被己方球员得到。
②进攻时争抢头球,按住【A】、【S】、【D】同时不断点击【W】,会分别出现头球吊射、头球摆渡、头球攻门等不同效果。
③防守时周围没有对方球员,按住【Shift】+【A】后看准时机点击【W】。
④进攻时没有对方球员争抢,按住【Shift】+【D】后看准时机点击【W】。

【Shift】键实现过人动作,根据场上实际情况自动决定:①急停加速(所有球员);②左右晃动前突(所有球员);③转身360°过人(齐达内、门迭塔、迪乌夫等);④花腿晃人(罗纳尔多、萨维奥拉等);⑤脚跟拨球过人(吉格斯等);⑥挤闪过人(罗纳尔多等)。

(上海　qp)

新剑侠情缘

[Q]我打"真魔三劫阵"时总过不去,换了几种武功都不行,哪位大虾能指点我不修改就可以搞定,谢谢!

[A]首先确定这是一个秘室,就不能用拉开战线逐个击破的方法了。现在仔细观察屏幕,你看到秘室的中央有一套桌椅了吗?跑到它的旁边,那一个魔头肯定会来追你。桌椅可以为你挡住他们的各式武功,不过挡住一人最易成功,使两人攻击你,这样会费一些药甚至是大量的药,要想挡住两人要多试几次,还要看运气怎么样。想挡住三人是不可能的。

(北京　冯烨)

[A]战斗中要尽量避开三魔的攻击,可以使用"灵剑幻花"降低三魔移动和发招速度。攻击时离三魔要远一点,建议使用"衡山有雪"或"风雷九洲",攻击范围都很广,攻击又快,边躲边打,一会儿就能取胜。

(河南　殷东)

轩辕剑Ⅳ

[Q]正版游戏,安装正常,双击图标后弹出一提示框,大意是此文件(周围)有病毒或错误,点确定后提示框消失,游戏没有启动。我重装、杀毒、杀毒、重装,可还是如此!请各位神通大侠帮帮小妹!我的PC是联想天鹊赛扬533,谢谢。

[A]联想天鹊本身是低端机,扩展能力较差。天鹊赛扬533只有天鹊390机型,810主板、赛扬533、64MB内存,硬盘10G,810主板集成显卡最多只能调用8MB的内存,而《轩辕剑肆》系统需求为CPU最低配备Pentium Ⅱ 450及同等级以上之CPU,显示卡支持DirectX之3D加速卡并内建16M以上VRAM,内存64MB以上,硬盘容量2GB,特别是显卡,《轩辕剑肆》硬件侦测程序如发现显卡不足16M,无法进入游戏。你的机子要玩只有升级显卡,由于810主板没有AGP接口,不换主板的话,你只有用PCI接口的MX200或MX400。

(河南漯河　王涛)

[A]由于《轩辕剑Ⅳ》正版采用了特殊的加密程序,和系统不兼容以及错报病毒现象非常普遍,解决办法如下:

首先请确认游戏为最新的1.04A版本(如果未更新请在如下地址下载:http://www.unistar.net cn/downxyj.htm),并在进行游戏时放入第4张游戏碟,如果还没有解决可参考如下方案:

①请确定你使用的为WIN98操作系统,使用其余系统有可能造成游戏无法进行。

②请将所有后台程序(防火墙,虚拟光驱等)关闭。

③请执行C:\ProgramFiles\DirectX\Setup\dxdiag或搜寻dxdiag,双击[显示]察看Direct3D加速选项是否已启用,若没有单击启用即可。若按钮为灰,表示显卡不支持3D加速或驱动程序有问题,请更换驱动程序并将显示模式调成16位色。

④输入正确的序列号(说明书扉页上的)并等待验证CD合法性。如验证长时间没有反映可以将CD退出反复多试几次看问题是否解决。

⑤建议使用16M以上的显卡。

(湖北武汉　仙水•力)

仙剑奇侠传2

[Q]春节前买了一套正版,安装好后放入游戏盘,可总是在光盘保护界面上的密码检索与重试界面间徘徊,连游戏的影子都见不到,这如何是好?前一段时间买了一套《小李飞刀》,安装过后删除了,想再次安装却不行,剩余程序只在控制面板-添加删除文件中找到却无法删除,怎么办?

(上海　李东豪)

新仙剑奇侠传

[Q]有两个隐藏情节还没有出现,请求其解。赵灵儿版:醍醐香在哪儿?林月如版:七彩玉灵芝和聚宝盆在哪里?

(广西　范楷)

[Q]打败魔兽会掉进万丈深渊,在迷宫深处看到一簇阳光后来到皇宫,发现无法触发情节(进入后只能看到一大群拜月教徒围着皇帝和拜月教主,看不到攻略上所说的怪兽变成皇帝的情节),请各位大侠赐教。

(江苏　刘晟晟)

半条命:蓝色行动

[Q]电梯掉落后,我一路拼杀来到机器人作业区。乘坐移动板到达对面宽敞的马路,进入路边的小门,在里面拧动开关可以看到对面的大门开了。我跑进去用铁棍消灭两只会发射震动波的怪物后,左拐进入一扇卡住的大门,发现没路了。对面墙上的梯子根本够不着,只有头顶两个升降板可以用。攻略上说把它们放到合适的高度再用跳+蹲的技巧,但我怎么调节也上不了梯子,求救,好让我快点逃出Black Mesa!

(甘肃　Gordon Freeman)

天龙八部

[Q]请问地黄甲和解魔锦怎样取得?为什么开封货铺老板和蒋贤化都没有情节?

(天津　何平)

[Q]西夏皇宫的招亲大会后,应该去苏州救段誉一家,为什么到了苏州以后没有剧情呢?

(PHP)

大航海Ⅳ加强版

[Q]关于希雅的北海"红色的染料",攻略上写灭掉图鲁维后,势力最大时有人会告诉你斯德哥尔摩有人找,到斯德哥尔摩教堂,回汉堡教堂,得到"红色的染料"。可我势力最大时找遍北海也无人找我,求解。

(山东　展雄)

显卡问题

[Q]为什么TNT2 64M显卡用OpenGL在网上升级重启后,机器瘫痪了,只显示一行字NV wrong...进入安全模式删除所装OpenGL也不行,求救。

(辽宁　赵卫力)

游戏问题

[Q]本人今日购得《WWE》XBOX移植版一套,希望有高人能指点各人物的必杀。另外,我安装了NBA2003,不知道为什么运行起来出奇的慢,请问我该如何解决。我的电脑是近期刚装的,AMD1800+256M内存,迪兰恒进9500的显卡,WIN98系统,请指点迷津!

(terry<terry_huwei@hotmail com>)

秘集市

虚幻 II
Unreal 2: The Awakening

游戏中按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

BeMyMonkey()	秘技模式开关
God()	刀枪不入模式开关
Invisible()	隐身模式开关
Loaded()	获得所有武器
AllAmmo()	获得所有武器所需弹药
GodEx(X)	指定角色刀枪不入模式开关
Phoenix()	风凰能量服开关
FearMe()	敌人惊惧状态开关
Ghost()	幽灵模式开关
Fly()	飞行模式开关
Amphibious()	水下模式开关
Walk()	正常行走模式
SloMo(#)	慢动作模式
SetJumpZ(#)	设置跳跃高度
ToggleInfiniteAmmo()	无尽弹药
ToggleReloads()	枪械重装弹药模式开关
ToggleInvisibility()	隐身模式开关
Teleport()	传送至视点位置
NextLevel()	跳入下一关卡
Open(X)	开启指定地图 X
ToggleSpeed()	双倍速度模式开关
SetSpeed(#)	设置玩者角色速度值
ChangeSize(#)	设置玩者角色大小
TogglePawnInvulnerability(P)	指定人质刀枪不入模式开关
Goodies(#, #)	生成一系列的物件
Sum(X)	生成指定物品 X
Actors()	所有角色列表
GotoActor(名字)	切换至指定角色的位置
Damage(#, 目标)	对指定目标造成指定数量 # 的伤害
DamageNPCs(#)	对指定 NPC 造成指定数量 # 的伤害
SetHealth(#, 目标)	对指定目标设置指定数量 # 的生命值
SetMyHealth(#)	设置玩者角色的生命值为指定数量 #
HurtMe(#)	对玩者角色造成指定数量 # 的伤害
ManCannon(#)	伤害所有可见的人质
ToggleServos()	切换动画系统
ShowTeams()	显示玩者团队
Difficulty(#)	设置游戏难度
CheatView(X)	切换至指定角色 X 的视角
ViewSelf()	切换至观看玩者自身的视角
ToggleTimeDemo()	开启计时演示(测试用)
ToggleScoreBoard()	成绩公告板开关
EnableFreeOrders(#)	切换自由序列(0 关,1 开)
BehindView()	切换至追尾视角
SetParticleDensity(#)	设置粒子密度
ToggleImpacts()	冲击力效果开关
SetWeaponTick(#)	武器标号开关(0 关,1 开)
SetWeaponFire(#)	武器开火开关(0 关,1 开)
ToggleShowAll()	显示所有隐藏角色
ToggleShowKPs()	显示所有关键点
ToggleShowNPs()	显示所有路标点
ToggleRMode()	RMode 开关
SetEyeHeigth()	设置玩者视角抬高
KillActor(X)	消灭指定角色 X
KillHitActor()	消灭十字准星下的角色
KillHitNPC()	消灭十字准星下的 NPC
KillActiveNPCS()	消灭所有被激活的 NPC
KillDormantnPCS()	消灭所有未被激活的 NPC
PO()	仅存玩者模式开关
ToggleFreezeView()	自由视角模式开关
ToggleHUD()	状态指示 HUD 开关
SetCameraDist(#)	设置镜头距离
FreeCamera(#)	镜头自由移动开关(0 关,1 开)

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

跳跳龙
Dragon Jumper

这是一个通过 http://www.astatix.com/dragonjumper.php 下载的共享版游戏，以下是选关密码：

05 关	SA3BE2
10 关	ME6BU3
15 关	GE8BY4
20 关	TU2CE6
25 关	NY4CU7
30 关	HY7CY8

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

拉力运动挑战赛
RalliSport Challenge

以下列名字创建车手资料，即可获得相应功能：

WheelToWheel	开放各种车辆和赛道
TheGoodStuff	开放经典车辆
Geronimo	开放下山赛道
TheLongHaul	开放耐力赛
NoHoldingBack	获得无尽奖金
NoHoldsBarred	获得无尽奖金

游戏开始你将可以选用如下初始车辆并在比赛中赢得积分：

Mitsubishi Lancer EVO VI
Subaru Impreza WRX
Ford Focus Cosworth
Peugeot 206
Ford Escort Cosworth Rally
Volkswagen Beetle
Castrol Toyota Corolla
Peugeot 306

当你赢得 12000 积分就可开放 8 辆专家级赛车：

Citroen Xsara Rallycross
Mitsubishi Lancer EVO 65
Subaru Impreza Hill Climb
Lancia Delta Integrale
Nissan Skyline
Saab 9-3 T16 4x4
Opel Astra T16 4x4
Ford Focus Rallycross

当你赢得 40000 积分就可开放 4 辆经典赛车：

Audi Quattro SI
Lancia Delta S4
Metro ER4
Peugeot 205 TI6

当你赢得 70000 积分还可以开放 4 辆无限制赛车：

Suzuki Grand Vitara PP Special
Toyota Tacoma Hill Climb
Peugeot 405 TI6 Hill Climb
Audi Quattro SI Hill Climb

若想开放隐藏车，只要在指定赛道获得第一名：

Ford RS 200	Rallicross Internacional
Citroen Xsara Kit Car	Mediterranean Rally
Renault 5 Turbo Ice	Racing International Circuit
Saab 9-3 Viggen	Koenig Unlimited
Nissan Micra	Pro Rally Cup

〖测试:NA WING 提供 A〗

皇帝:中国的崛起
Emperor: Rise of the Middle Kingdom

游戏中按【CTRL】+【ALT】+【C】出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能(注意大小写字母)：

Black Death	消灭所有单位
Shake Shake	地震
Glub Glub	洪水
Great Heat	干旱
Gimme Goods	获得各种资源
Kill Enemy Units	消灭敌方单位
Kill Load Units	消灭装载的单位
Delian Treasury	获得 5000 金钱
Shutime	获得 5000 金钱
I Win Again	当前关卡立即获胜
TimeBandits	加速
Uncle Sam	把税务官变成山姆大叔的样子
Lizardman	城中的英雄变成巨蜥的样子
Bad Wallpaper	所有城中的建筑遭受厄运
SpawnMugger	在城中造出一名匪徒
SpawnBandit	在城中造出一名匪徒
Chinese Flu	一所房屋不受传染
IgnoreDesire	在房屋升级时无需花费
FunForElite	无需演艺即可升级精英房屋
WaresForElite	城中所有精英房屋获得 100 单位的青铜器和漆器
TeaForElite	城中所有精英房屋获得 100 单位茶叶
SilkForElite	城中所有精英房屋获得 100 单位蚕丝
CeramicsForElite	城中所有精英房屋获得 100 单位陶器
HempForElite	城中所有精英房屋获得 100 单位麻
Framerate	显示画面刷新帧数
Reset Timing	功能未明
Jumble town	功能未明
SoundFrags	功能未明
Dump Timing	功能未明
Toggle Alpha	功能未明

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

哥特帝国 II
Gothic 2

游戏中按【B】出现输入提示，输入 Marvin 并回车返回游戏，成功的话屏幕上方会提示 MARVIN-MODE 的文字，此后即可使用下列秘技功能：

【F3】	以窗口模式运行游戏
【F4】	以正常模式运行游戏
【F5】	固定视角模式
【F6】	移动视角模式
【F7】	在游戏各部分切换
【F8】	生命及魔力全满
【H】	获得生命点
【O】	控制一名 NPC
【1】	更换角色(数字小键盘)

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

阿帕奇 AH-64:空中突击
Apache AH-64 Air Assault

游戏中直接输入下列字串即可获得相应功能：

JKGODM	刀枪不入模式开关
JKAMMO	无尽弹药模式开关
JKMSUC	当前任务立即完成

〖测试:有效 WING 提供 A〗

午夜狂徒
Midnight Outlaw: Illegal Street Drag

开始游戏时以 Auskagel 作为名字创建一个玩者资料，你就可以在一开始获得 1 亿美元和 80 点尊敬值。

开始游戏时以 ffsupral 作为名字创建一个玩者资料，游戏时的速度更快、更为狂暴。

〖测试:NA WING 提供 A〗

测试:有效 | 经编辑部实际测试通过
测试: NA | 未经编辑部测试

优点：千人大战模式气势壮观；人物头像漂亮精致；战斗系统容易上手，设置合理。

缺点：内政部分严重被弱化；游戏速度有时感觉太慢；有不少正版序列号无法安装。

为了那遥远的英雄回忆

三国群英传IV

记得还是《三国群英传Ⅲ》刚上市不久，我曾经撰文批评其游戏系统设置繁琐且不合理，导致游戏性大大降低。那时候，我寄希望第四代作品能给玩家一个比较优秀的答卷。在春节来临之前，我拿到了正版的《三国群英传Ⅳ》，一段时间玩下来，却感觉这份答卷仍然并不十分理想

可有可无的内政

大凡三国游戏都有两大系统，内政和战争。按照"三国群英传"系列的定位，战争系统是重点，两大系统应该是三七开的比重。总体上来说，二代是系列中平衡性最好的作品，而四代出现问题最多的毛病也就出在内政方面。

首先，我玩了一段时间后发现，其实，就是不搞内政也于国家大计关系不大，城池不需要开发也可，开发了也看不出什么效果，简直是可有可无的鸡肋，好象是为了体现"内政"之存在而做的装饰一般。在一、二代中，军事强大全靠搞好城市的开发，依靠财政收入来征兵，体现出内政对军事的重要作用，这样的设定才相对合理。

第二，也是受到玩家非议比较多的，是本作中令人费解的内政管理模式。每座城市，派人工作，一般都需要30天，而这30天中，只能这位武将可以进行工作，其他人都休息，似乎开发者有意向把现代社会的工作福利制度引进三国？以至于要体现对员工良好的休息制度保障，一个人工作就可以了。不知是哪位仁兄设计出了如此低效率的工作模式，按照这般逻辑，我想刘备大人也就不需要到处招兵买马了，只要桃园三兄弟就足矣。

一般来说，我们熟悉的SLG的内政管理模式都是：有多少人，做多少事情。比如《三国志Ⅳ》等，或者象《三国群英传Ⅱ》或《三国志Ⅴ》那样，按照行动令的枚数多少来决定指令多少。《三国群英传Ⅳ》这样的一城一月一令的内政模式，还是第一次看见。而且，如我一样的宝物收集狂们对这个为超级懒人做的内政模式是深恶痛绝的，这样一来，即使放弃一切其他的内政管理，一个城市一年里最多才能搜索12次，还要看运气，以前那种宝物满仓的感觉是不太好实现的了，而且这个还要以不搞其他内政为代价的，一些重要的城市还不能如此操作。不然兵马和人才从何而来呢？

第三，武将俘获和关押模式中的威逼和酷刑，有画蛇添足之嫌疑。其实只要把俘虏多关押一些日子，派智力高的武将多招降几次，自然就来了，哪怕是高傲的袁绍也不在话下！实在不需要大刑伺候。

战争系统的问题

战争系统是"三国群英传"系列的重点，下面还是来说说这个吧！

首先要提到的是本次游戏的武将升级带兵系统。如果不详细全文阅读正版游戏指南手册的话，你会觉得这个系统比较混乱，把自己搞得头昏脑涨。无法理解，武将升级到LV4后，也加官进爵了，但是为什么带兵数量还是10个。当然，出现这种情况，除了大部分玩家不喜欢阅读说明书的习惯作怪以外，游戏制作者也没有对详细说明新系统给予足够的重视。如果在游戏的此项操作的界面上注明这些设置的意义和限制，一目了然，我想大部分玩家还是可以很快明白的。

其次，四代的作战部分表现不错。你不会象在三代中那样无所适从。整个系统比如容易上手，也能体现乐趣。不过还是有些不妥当的设定，比如，当一名敌将被围攻的时候，其实真正能够和对手接触只有左右方向的士兵，而其他人马都只能围在周围看热闹，经常造成我不必要的损失。当我将要去挑掉敌将的时候，他可能会因为敌将的左右位置被我军士兵占住而无法进前，哪怕是站在敌将身

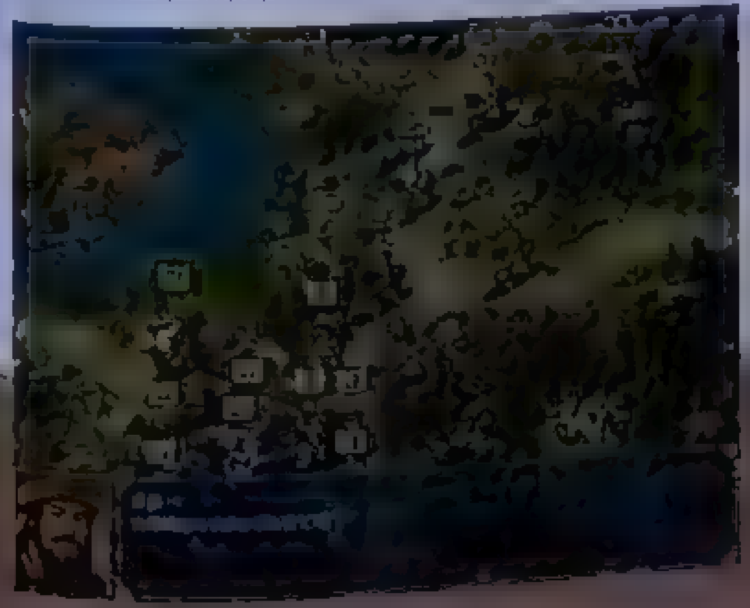
侧，也无法进攻，而只能看着敌将把我军士兵给一一杀死后，我将才能换到左右位置上来杀死敌将。这样，前面所战死的我军士兵就成为冤魂了。这个好象是四代的游戏引擎的问题，没能真正体现全方位进攻的概念。

另外，本作中的战争难度大大降低，比如我选189年的刘备，就不再象以前那样担心被北方强大的袁绍进攻，反而是我主动去进攻袁绍。因为本次的战争都是一个部队VS一个部队的，在早期大家都无法合成部队的时候，我都是只派关羽和张飞单独出阵，其他人留守平原。每次出击，张、关兄弟就会捕获袁绍两位武将，直到将其十多员大将一一消灭为止，简直是典型的蚕食战术。虽然很爽，可是从体现战争的真实性来说，不能不说是本作的一大疏漏。

序列号和游戏速度

游戏还有些其他不合理之处，最叫人头痛的是序列号和游戏速度设置问题。

正版的《三国群英传Ⅳ》出现的最可笑错误是，正版的序列号无法使用，很多玩家都不能通过序列号验证而无法游戏，一时间，众多玩家在各大游戏论坛发贴，寻求解



决办法。而笔者也是好不容易从朋友那里搞到正确的CD-KEY，才进入了游戏。

而开发者将《三国群英传Ⅳ》的游戏时间设定为即时后，在设置上有诸多不便之处。最突出的就是时间速度的设置不合理，游戏中时间是按照X月X日的方式，以日为单位计算的，而时间的快慢控制只有慢、中、快三档。其实，即使是最快的一档，在时间的推移上也是比较慢的，每进行一个月的指令都要等近30秒。如果玩家不进行战争等活动，就显得无所事事，完全是在消磨时间，游戏的连续性和耐玩度因此大打折扣。个人认为，应该设定成5个速度档，最快的一档应该可以在5到6秒内就跑完1个月的游戏时间，这样才合理，不至于让玩家久等。

总的来说，应该一分为二的来看《三国群英传Ⅳ》的优点和缺点，虽然它的平衡性和游戏性和早期相比有所下降，而且也没有体现出这个系列在这么多年来应该具有的进步和创新，而且笔者在本文中的批评可能多了一点（笑）。其实，只要你不太看重本作中一些可笑的设置，它还是一款值得花时间去玩的游戏。笔者是一个对三国游戏热情从未消失过的铁杆玩家，从"三国群英传"的一代玩到四代，就好象看到一个可爱的婴孩成长为一个英俊的少年一样。它毕竟是真正的国人自制的SLG，比起日本人的光荣三国来，我对它的喜爱，更有一份难言的情感加入。

三国群英传IV

图像表现 ■■■		创意 ■■■	
音乐音效 ■■■		策略性 ■■■□	
操控 ■■■■□			

出品公司：奥汀科技	3D声效卡：不支持
国内发行：寰宇之星	多人游戏：不支持
国际版本：中文版 2CD/WinAL	控制方式：键盘 鼠标
游戏类型：策略【ST】	出品日期：2003.1
3D加速卡：不支持	官方网站：www.odinsoft.com.tw/sango4

最低配置：PII450/64MB、16MB显存、8速光驱 950M硬盘

★★★☆

优点：继承了前作传统，推出了六张优秀的新地图，设计了新的交通工具

缺点：新元素不足，系统对电脑要求过高的毛病没有得到改进

战地1942:罗马之路

Battlefield 1942:The Road to Rome

波澜壮阔的二战

提到去年秋季推出的二战题材游戏《战地风云 1942》(Battlefield 1942)，没有人会否认其是当前最火爆的军事网络游戏霸主之一(另一个自然是 CS)。能够在 2002 年多如牛毛的同类型游戏中脱颖而出，游戏本身的高水准和创新性是制胜关键。隔了仅仅半年时间，EA 便匆忙地推出了游戏的资料片。

重归"二战"中的意大利

《战地 1942：罗马之路》(Battlefield 1942:The Road to Rome，后文简称《罗马之路》)作为一部资料片，将游戏的舞台放在了波澜壮阔的二战意大利战区中。其提供的六张新地图包括了从 1943 年到 1944 年之间发生在该战区的所有重大战事："胡斯克行动"、"卡西诺山地大战"、"克罗齐"、"安其欧战役"、"沙莱诺战役"以及"湾城行动"。为了和当时的史实保持一致，资料片除了原有的美国、德国、英国、苏联、日本之外，新增加了两支部队可供选择，一个是意大利政府军，一个是戴高乐将军领导的自由法国运动，同时游戏也提供了对意大利语和法语的支持。游戏中对战场的描绘完全忠实于战时的情形和意大利特有的风貌，譬如在"卡西诺山地大战"中，高达 1700 英尺的卡西诺山峰体现了其地势险峻、易守难攻的特点，就连峰顶著名的卡西诺修道院也出现在了游戏中。

改进與遺憾

前作中最吸引玩家的莫过于可以驾驶飞机、战车甚至舰艇进行海陆空的全方位作战，设计者当然不会忽视这一点，资料片中配置了了九种交通工具，其中包括了 4 种新型战车。轴心国方的两种新型坦克，一种是配备了重型机枪的德国中型反坦克炮坦克 Sturmgeschutz，另一种是意大利产的 M11-39 中型坦克。同盟国方面则有了 M3 Grant，一种装备有 37mm 火炮的坦克，另外就是一种 M3 GMC 半履带车，行动起来异常敏捷。

喜欢驾驶飞机的玩家也不会失望，这次有不少新式的轰炸机出现，包括英国的 Mosquito，德国的 BF-110 等等，这几种飞机虽然比不上 B-17 战略轰炸机那样雷霆万钧，破坏力惊人，但是其机身轻巧、飞行灵活也是不可多得的优势所在，而且在新任务中，飞机的重要性比以前提高了许多，有些关卡中飞机甚至是取得胜利的关键，请各位一定要好好提升自己的驾机水平哦。

对于水面交通工具而言，它的重要性就远不如地面和空中了，不过游戏中的意大利产希金斯式登陆艇还是会让你为之侧目。有了意大利和法国的加入，士兵的基本装备当然也有了新的改进，例如：意大利士兵装备了 Breda Modello 机关枪。这种枪的特点是弹夹位置较特别，在枪的一侧，子弹连发速度慢，但是杀伤力大。此外还有英国产的 Sten SMG 也是好用的武器。还有一点重大的改动是：一些兵种的步枪上装备了刺刀，以利于近距离格斗。

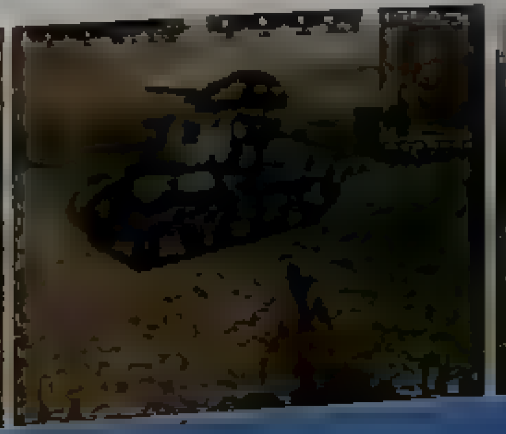
资料片沿用了前作的 Refractor2 游戏引擎，游戏画面没有任何改进，前作中对电脑配置要求高的毛病依旧没有改观，这一点无疑让人遗憾。如果设计小组能够从玩家电脑配置和当前网络条件来考虑，在引擎设计和程序优化上做些文章，无疑能够让这个游戏的普及程度大大提高。

系列作品聯線增強

《罗马之路》的安装需要在前作已经安装的基础上才能进行。而游戏最吸引人的地方也不是其单机任务，而是能够支持最多 64 人同时对战的联网部分。玩家们扮演着突击兵、医护兵、侦察兵、反坦克兵或者工兵中的一员，任意选择自己喜爱的死战模式、夺旗模式或者命令模式，充分发挥各自的军事天才和协作精神，借助网络在广阔的"二战战场"上大显身手。为了改进联网部分，就在游戏资料片推出的同时，电子艺界为"战地 1942"系列游戏推出了 v1.3 补丁程序。包含了以下主要改进

① 狙击手及工兵的步枪单发子弹装填时间缩短 33%；
② 玩家如果移动至地图范围外，一段警告时间结束后，随后持续扣玩家血值的 20%
③ 个新的通讯系统；
③ 个新的忽略短讯息功能，用来略去烦人的无线电短讯、语音以及特定玩家的短讯
⑤ 服务器新增"处罚"及"宽恕"功能
⑥ 个新的"好友"功能；
⑦ 添加个新地图"[illegible]"
⑧ 在特定事件产生时，如更换地图、驱除玩家等等，会显示醒目的特殊颜色信息说明。

对于喜欢该系列的网络战友们，这个 v1.3 补丁程序推出的重要性丝毫不亚于《罗马之路》本身。目前全球各地的玩家纷纷对 v1.3 补丁程序进行了各种测试，总体反应良好，但是同时又暴露也了一些声卡的兼容性问题，从网络上汇集的资料来看，网友反映可能有问题的声卡集中在：创新 SB 系列、Crystal WDM、Audigy 2、Cmedia AC97 这几类上。其实不管怎么样，有一点可以清楚地看出：在以后的日子里，EA 将会从资料片和补丁程序两方面着手，不断对"战地 1942"系列加以完善和改进，游戏生命将肯定得以延续常青。



附录：历史背景

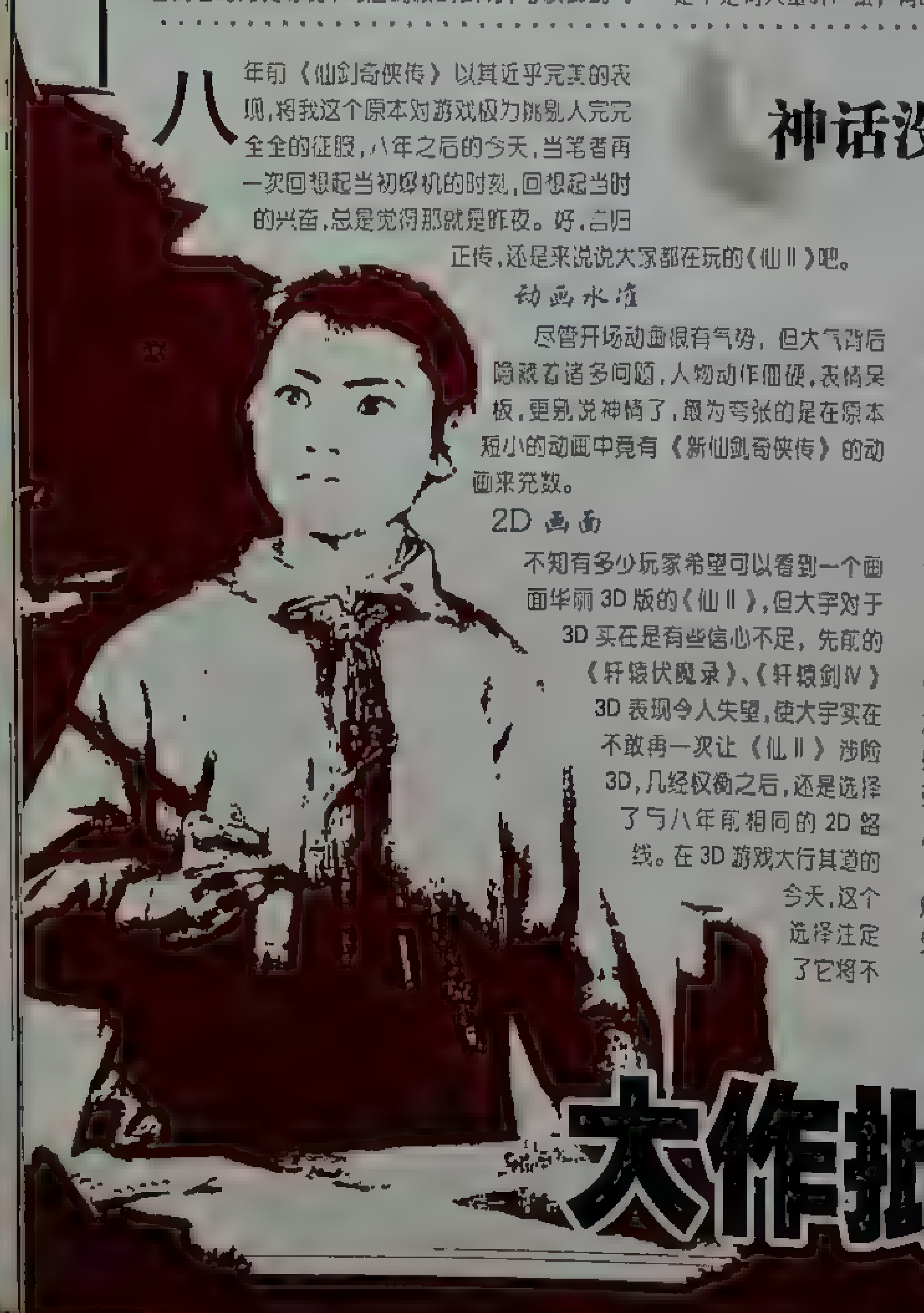
第二次世界大战后期，意大利作为"轴心国"成员，曾经是主要的战场之一。1943 年 7 月，盟军在西西里岛登陆迫使墨索里尼的法西斯政府垮台。希特勒在墨索里尼垮台后的次日便下令占领德意边境和法意边境的阿尔卑斯山的所有山口，由隆美尔元帅任司令的 B 集团军在 8 月进入了意大利北部。盟军此时也决定继续进攻意大利本土。9 月 3 日，意大利代表和盟国代表秘密签订了停战协定，当天凌晨，蒙哥马利的英第 8 集团军从西西里渡过峡窄的墨西拿海峡，在意大利的亚平宁半岛登陆。9 月 8 日，英国广播公司播发了意大利投降的正式文告。9 月 9 日凌晨，由克拉克指挥的美第 5 集团军在沙莱诺湾登陆。德军随后于 9 月 10 日占领了罗马，控制了南至那不勒斯的意大利本土。9 月 12 日，德军开始发起反攻。10 月 1 日，美第 5 集团军占领了那不勒斯。同日，蒙哥马利的英第 8 集团军占领了福贾。11 月，德军驻意统帅凯塞林为阻止盟军进一步向北推进，建立了横贯意大利中部的"古斯塔夫防线"。1944 年初，亚历山大指挥的第 15 集团军以一部分兵力在罗马南部小镇安其欧实施登陆作战，试图从背后突破德军防线。1944 年 1 月 12 日，美第 5 集团军在卡西诺地区发起进攻。1 月 22 日，卢卡斯将军指挥的美第 6 军在安其欧登陆，凯塞林调派大批兵力进行反击。与此同时，克拉克命令英第 2 军和新西兰师先后 3 次对卡西诺发起进攻，均未能成功。几番交战后，直至 5 月 14 日，德军"古斯塔夫防线"许多地段才被突破。意大利战局自此被基本确定。1944 年 6 月 4 日罗马迎来了解放，盟军也开始了对整个意大利战场德军的最后攻击。■

Battlefield 1942:The Road to Rome

图像表现	■■■■□	创意	■■■■
音乐音效	■■■■□	动感	■■■■□
操控	■■■■		

出品公司：Digital Illusions
国内发行：未定
发行版本：英文版 1CD/WinALL
游戏类型：动作[AC]
3D加速卡：D3D
3D声效卡：DS3D
多人游戏：支持
控制方式：键盘、鼠标
出品日期：2003.2
官方网站：www.ea.com
最低配置：PII 550/128MB 32MB显存 1.2GB硬盘
推荐配置：PIII800/256MB、64MB显存

☆★★★★



大作批评 仙剑奇侠传 II 特别版

不提最好的优点，只讲最糟的缺点

小议仙二

文/枫红一刀流

仙剑奇侠传 II》(以下均简称《仙 II》)终于揭开神秘的面纱，不过几天时间，各游戏论坛一片抱怨责骂之声，笔者在通关两次之后，也觉得失望多于感动，因此想在这里趁机聊上几句，虽有落井下石之嫌，但爱深责切，也是人之常情。

剧情

剧情借鉴了一代的成功之处，仍以说情为主，但小虎与逍遥的机智圆滑不同，他是个农夫的孩子，性格淳朴木讷，与女主角的情感纠葛不多，感情戏上还是女主角的主动表白多一些，小虎的戏份就差了。

在武功上小虎先天资质不足，武学难有造诣。入门半年师父没传他一招半式，四年后也只学点拳脚皮毛，打个盗贼都手忙脚乱，在这里我们看不到"奇侠"之"奇"。

逍遥之所以能成为一代宗师，有机缘相凑，如酒剑仙的师徒缘份，蜀山剑派的武功，可以御剑飞行，离半仙之境不远了。小虎的师父只是一个名捕，没有得到剑仙和神龙级人物点化，他终是一个普通的武人，他离"仙"字永远有很大距离。

小虎练的是刀法和拳法，看不到他用什么"剑"，好不容易练成的水雷刀，也远远不及逍遥里学到的天蚕剑的属性好，在这里我们看不到"仙剑"之"剑"。

综观剧情，笔者认为最多只能算是个外传，若以正传而论，份量明显不够。

操作

操控设定不很完善，仍支持键盘和鼠标操作，但在寻路系统和快捷键上还不如前作方便明确，在迷宫中遇到一点小障碍都不能绕行绕过，非得鼠标近身点击才行，这样就增加了遇敌机率，有时很难控制角色走到精确位置上，如在解决镖局任务中，二楼拿钥匙的过程对于操控就是一个考验，地板太小又是斜斜的格子，小虎就显得笨手笨脚了，鼠标不能让他走一条笔直的斜线，键盘控制则会出现"过"或"不及"的情况，稍不谨慎就掉下去了。

拿宝箱的宝物必须得贴近拿取，而有些地上的宝物则可以隔空取物，人物的对话也是如此，有的人对你不理不睬，有的人则可以隔着一屏对话，是不是有人耳听严重，有的则有天耳通的特异功能呢？

BUG

快捷键上有很多 BUG，如在使用虎啸时，只要虎啸之力保持在 16 点，就可无限使用虎啸风生，就使你的虎啸之力只够使用一次虎啸龙吟，没关系，在本次战斗中用 R 键可以无限放出这一大招，这种情况在其他角色的身上也存在，不管你真气有多少，只要首招施放过一次仙术或御灵，就可以用 R 键一直用下去。

游戏中有的宝箱还可以无限拿取，如在鄢都城冯探花家的后院，有一只宝箱可以拿到霓虹羽衣，直到你拿满 99 个为止，在加载了 1.02 补丁之后这个 BUG 仍然存在。很多地方对话也有明显的文字错误，如"给我滚出来"说成"给滚我出来"，"喝对"则说成"喝姑"。

音乐

游戏中沿用了前作的两三首曲子，重新配器后稍显得低沉和含混，反不如前作中的清脆可听，新创的曲子也没有个性和震撼力，几乎没有感觉到它们的存在。以上的 BUG 和不足，反映出游戏的推出为了赶春节这个档期而做得有些仓促，开发和测试没有花足够的人员和精力，这说明，功利在影响着品牌。■

神话没有延续

文/CX

八年前《仙剑奇侠传》以其近乎完美的表现，将我这个原本对游戏极为挑剔人完完全全的征服，八年之后的今天，当笔者再一次回想起当初购机的时刻，回想起当时的兴奋，总是觉得那就是昨夜。好，言归正传，还是来说说大家都在玩的《仙 II》吧。

动画水准

尽管开场动画很有气势，但大气背后隐藏着诸多问题，人物动作僵硬，表情呆板，更别说神情了，最为夸张的是在原本短小的动画中竟有《新仙剑奇侠传》的动画来充数。

2D 画面

不知有多少玩家希望可以看到一个画面华丽 3D 版的《仙 II》，但大宇对于 3D 实在是有些信心不足，先前的《轩辕伏魔录》、《轩辕剑 IV》3D 表现令人失望，使大宇实在不敢再一次让《仙 II》涉险 3D，几经权衡之后，还是选择了与八年前相同的 2D 路线。在 3D 游戏大行其道的今天，这个选择注定了它将不可能是一个划代的作品。而《仙 II》的战斗画面，对我个人而言已无任何新鲜感，特别是人物招式，都显得单调而且不够绚丽。

老引擎

如果说 2D 线路只是技术上的不足，那么采用《轩辕剑 II》的引擎制作《仙 II》就是一个态度问题了，显然这是一个极不负责的举动，不但使《仙 II》缺乏其独有的特色，使得它变得更像是《轩辕剑》大家庭的一员，也许我们应该将其称之为"轩辕剑"版本的"仙剑"？

操作的失败

相对而言，使用鼠标不太方便，还会发生卡住不动或是需要点击两下才有反应的情况，这一问题在打开宝箱时会更为严重，无奈之下笔者还是选择了键盘操作。本来同时支持两种操作，应该更加方便，但却有种种不适。而且游戏中存在众多 BUG，尤为吃惊的是在鬼都，用鼠标和 NPC 对话竟会造成游戏无法继续的情况。

剧情不再动人

剧情实在太过平淡，基本上前半部分就是找爸爸，后半部分就是打妖魔。情节雷同十分严重，如有兴趣，大家可以看一下大宇最近出的游戏，无论《天之痕》还是《轩辕剑 IV》，都有大善和大恶的剧烈转变，那个千叶禅师从一开始就能给我一个感觉，他绝对是妖怪！一预期中的情节对于玩家们没有任何吸引力，而唯一贯穿游戏的三大魔器也没能好好的进行介绍，特别是最后一种，几乎没有交代。

在写本文的前几天，市场上传来《仙 II》正版脱销的消息，而豪华版更是炒到了一个极高的价位，《仙 II》还是达到了相当惊人的市场销量，但这种效果绝不是它本身的效果。单从游戏本体来看，《仙 II》不是一个失败的作品，但"仙剑"的神话没有延续，这很遗憾。■

我的五种仙剑心情

文/飞飞虫

愤怒、激动、恐慌、茫然、失望。上面的这些词语将我接触《仙 II》整个过程的心情完全表现出来。我想大多数玩家接触到这个游戏可能都是上面的这个心情顺序（当然用 D 版的玩家会少几种心情）。

首先让我们来看看"愤怒"何来！愤怒源自购买时，原本 129 元的珍藏版没想到被炒到了 300 乃至 700 多元。尽管这不是《仙 II》和大宇的错，但是 JS 这种背离商业道德的炒作让许多的想收藏的玩家对美丽的豪华版只能可望而不可及。

而"激动"存在将光盘放入的一霎那间，那种小心翼翼的姿态，那种渴望知道答案的心情，相信这点大家都有体会的。但这种激动的心情转眼间又会被另外一个恐怖的字眼所占据那就是——"恐慌"。

不少的朋友发现购买的正版光盘居然在自己的光驱上读不出来！难道是买了伪正版？后来才知道是先进的加密技术，让各位玩家在过年的前夕体验了一把心惊肉跳的感觉，好在厂家及时推出的补救措施，才让玩家的骚动平息下来。

动画还算不错，特别是菜单部分的背景给人留下很深的印象。感觉不足的是动画相当简短，没有交待太多的东西，只知道灵儿被抢走了，自己伤心了，然后就开始游戏了。茫然……究竟游戏开始会怎样，难道还是李逍遥主角？虽然我们已经早知道是小虎的主角，但仍然整个一个茫然。

最后说"失望"吧，这是重点。

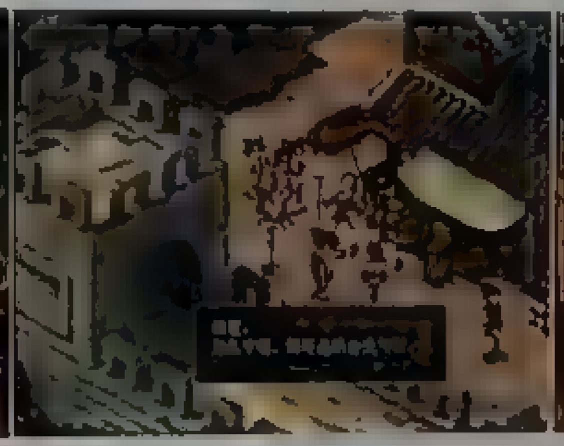
失望之一：图像为什么还是 640x480，真不知道狂徒的各位兄弟们是怎么想的。为什么还在 2003 年拿出只能看 640x480 图像的游戏，哪怕是 800x600 也能好一些啊！

失望之二：BUG 太多，可能是为了赶工。没打补丁的游戏基本玩不下去，好在厂家及时在上市后的几天内就放出了补丁，不然后果真是难以想象。但反过来想想，为什么玩一代的时候不用打补丁？要是在大家没有网络的 DOS 时代也来这么个先上市而后补丁的情况，情形又会是怎样？

失望之三：剧情太短。4 张光盘的容量，有的玩家居然只花了 6 个或是 9 个小时就通关了。究其原因，原来是迷宫太简短了，而这一点怕是和不少玩家当时大呼老仙剑的迷宫过于 BT 有关，现在好了，没有了 BT 的迷宫。部分的玩家又感到不过瘾了，也真不知道是谁在 BT。）

失望之四：新人物，老套路。人物是换成新的了，但套路还是原来的：主角是王小虎-李逍遥翻版（当然笨了一些），沈欺霜-林月如翻版（过于温柔了一点），苏媚-赵灵儿翻版（当然更厉害一些），李忆如＝阿奴翻版（这个又有些小了一点）。让玩家一看基本上就知道了下面应该怎样继续，使得可抖的包袱也少了。

失望之六：煽情点太少，有的甚至没有发挥出特定的效果，让人失望。想想老仙剑那一层一层的煽情点，让玩家跟着一步一步的溶入剧情，而最后的灵儿之死更是让狂徒的那种煽情的的功力发挥极至。再看现在的结局，团圆的结局虽好，但让人能记住的和回忆的东西太少了，失掉了点睛的作用。■



仙二人物批评

文/王旭东

八年，这个时间绝不算短，面对等待八年的玩家们，一向以制作精良著称的大宇公司似乎也有些手抖了（笑），前面几篇"批评"已经基本包含了我的大部分意见，最后还想补充一点仙二人物和逻辑上的问题。

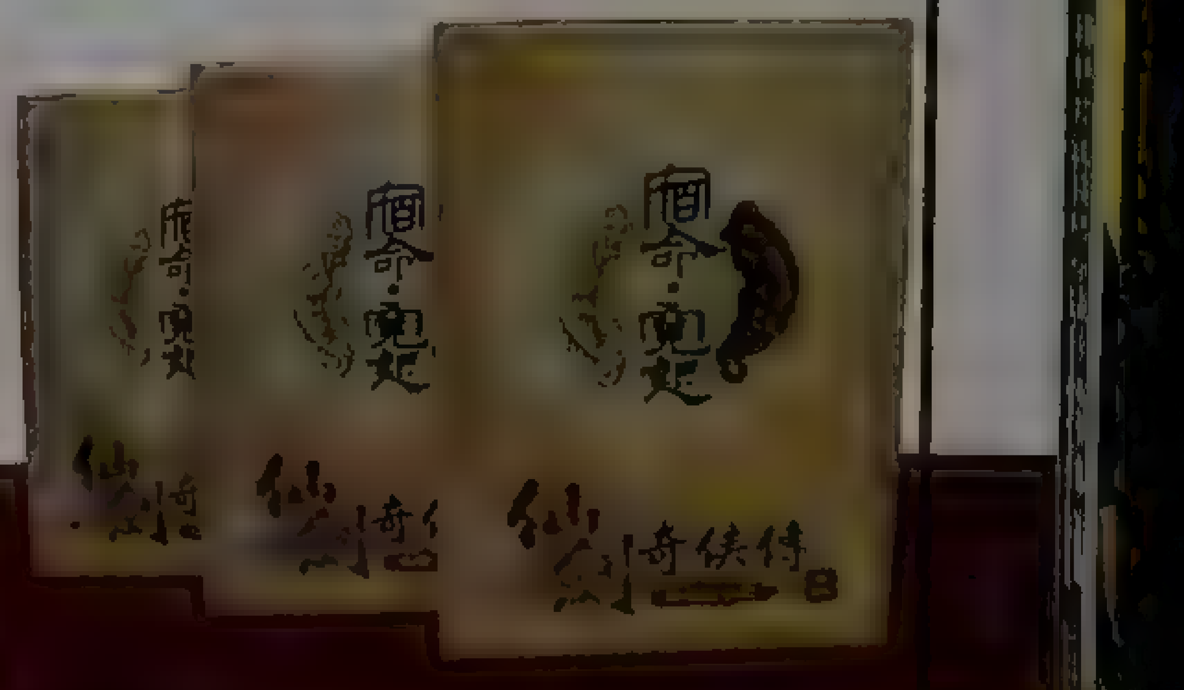
两位女主角和王小虎之间的爱情，让人纳闷。欺霜一直对小虎有好感，但因为仙霞派的规定，总是对小虎近而远之，等到了冰火洞，听完姜婉儿对冰火洞的指述，明眼人一看就知道该强拉他俩"结合"了。一直对小虎的感情遮遮掩掩，显的很内向的欺霜，在迫不得已的情况下和小虎肌肤相容后，又突然变得非常开放了，张口闭口一个虎哥了？真是嫁鸡随鸡，嫁虎随虎了啊。苏媚就更别说了，从头到尾，一直不知道苏媚对小虎的感情是爱意？还是感激？或者是别的什么的，反正我是没有弄明白。

这回的坏人更让人无法理解，孔融一看就是个笨到极点的人，每次都有机会轻松杀掉小虎一行，可是每次偏偏都要叫出个比主角们弱点的家伙让主角们练级（尤其是在矿洞，都杀了仙霞五奇中的四个了，就剩一个小虎和忆如，还有一个半死的欺霜，可人家孔融就是"懒"，最后让等级够了的主角们杀死了吧。

再说千叶禅师，既然是坏蛋，却偏偏要干许多好事，难道就为了最后给玩家一个惊奇？初期救了以后会杀死他的小虎不算，还主持除魔大会，号召武林团结起来铲除自己的手下（千叶本来是妖魔的头）。更让人难以置信的是，在小虎一行人进入画妖救逍遥的时候，千叶竟然会帮助他们逃离画卷？换做谁做大魔头，也不会让他们从画妖那里出来的呀。从这里我们可以得出一个结论，那就是千叶要比孔融还笨。

《仙 II》已经无法和他的前代相比了，虽然我也曾和很多玩家一样抱着可能超越前作的美梦。现在我知道了，"仙剑"是特别的人，在特别的情况下，用特别的理念，创造出来的特别游戏，所以，她才是独一无二的蒙娜丽莎。■

编完这期的《大作批评》，不禁回头看了一眼身后书架上，那套好容易从寰宇之星"抢"购回来的《仙剑奇侠传 II》豪华版，封面上大大的"宿命"和"宽恕"四个字分外明显。突然觉得，这两个单词不正是对它的最好诠释吗？它不是一款低劣的作品，甚至可以说是一款不错的佳作，但是它不幸出生在"仙剑"的家族，而且是这个家族里被赋予最大希望超越前人的"长子"，遭到铺天盖地的批评是它注定的"宿命"。对于玩家来说，心态是矛盾的，大家都希望它的超越，但是每个人都知道它不可能会有超越，既然这样，不如就对它多一点"宽恕"吧！



三国脸谱大乱弹

文/BOBO

玩三国游戏，有两大目标：一是天下州郡，皆入我之版图；二是四海英雄，尽纳我之麾下。因为诸侯们的AI一般都很弱智，所以达成第一个目标对于大家来说都比较容易（除非你非要当高难度下的严白虎先生）。而第二个目标就不这么容易了！第一英雄们都很倔，你不知道要被骂多少次"汉贼""奸贼"什么的，才能把他们收入帐下；第二是英雄们命都很短，你安坐府中，不时就会有一个报丧信差跑出来说"XXX大人今年早上挂了啊！"，怎么读档都没用。所以呢，能够把英雄收集齐，是个比统一天下还富有成就感的事情！

这件伟大的工作还有一点附加的乐趣，那便是欣赏英雄们的造型了，那些偏裨牙将的模样自然不用去管他——你能说出所谓蒋奇和潘凤这两个家伙长的有什么区别吗？当然不能，我BOBO也不能。因此，我们的主要欣赏对象还是那些响当当的大英雄，尤其不可错过的，便是以下几位。

曹操

曹操字孟德，沛国谯县人，官至汉丞相，封魏王。孙权劝他老人家登基，他就说孙权想把他放在火上烤，所以没做，但是死后被皇帝儿子曹丕追谥为魏太祖武皇帝。平生为人奸诈多谋，在军事和文学均才华横溢，被世人称作"奸雄"。常见的形象描述是：身长七尺，细眼长髯，喜穿大红袍。

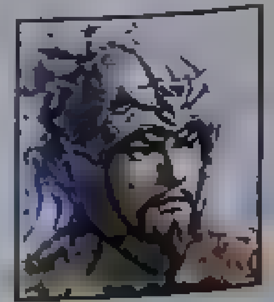
图一，来自《郑问之三国志》。曹操帽子上有冕旒，但是不是所谓的"平天冠"。因为其时不一定天子才能戴这种帽子，王侯也能戴，只是规格没有皇冠大，垂下的冕旒没有那么多（皇帝是12条），且没有绶带。故从图上看，曹操戴的是魏王冠，还身披皮裘，大概是天冷吧。觉得文气太重，不象。

图二，来自《三国志·霸王的大陆》。虽然只有很少的像素，但是特点刻画很好，把一个"官拜骑都尉"时代的曹操表现出来了，年青，英气！

图三：来自《三国志曹操传》。做为主角的他，在这款游戏里有很多种表情的图象。不过我认为这张侧目观人的样子最传神，这才是孟德的形象。

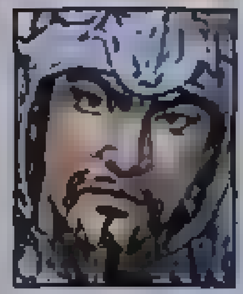
图四，来自《三国志III》。没啥好说的，标准造型，和咱们中国小人书上的造型一模一样，小日本从咱们这里偷去了不少好东西。

图五：来自《三国群英传II》。哇塞，好神武啊！简直象天神一般，似乎有点太"正气"了，只能说是作为一国之君的曹操而不是作为奸雄的曹操。

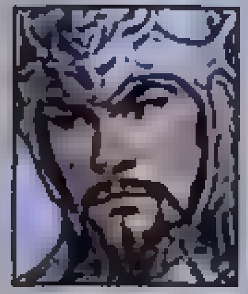


图六：来自《三国志VII》。好造型，不知诸位玩家发现没，许多游戏里的曹操造型都是冠盔带甲的武装造型，这也说明了曹操一生东征西讨扫清六合的丰功伟绩，而且那乱世野心与治世理想混同的神情才符合阿瞒。

图七：来自《三国志VI》。这个模样比较符合"细眼长髯"的描述，而且表情不错，正在眼歪歪地盯人，又在打坏主意了吧？



图八：来自《三国志VII》。不知大家怎么看，反正BOBO是很喜欢这张，《三国志VIII》里的模样和他相比，变化不大，光荣偷工减料咯……



图九：来自《三国志Battle Field》。这个……不就是上面某个曹操脸转了个方向吗??！明摆着偷工减料！令人不舒服。

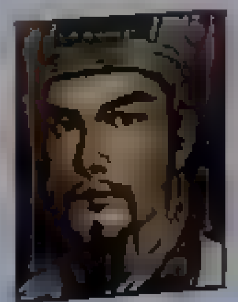
图十：来自《三国志V》。个人感觉眼睛再大一点便是孙权了。不过性格描绘把握得很好，一副老奸巨滑的坏样子。

图十一：来自"吞食天地"系列。日本人根本就是在胡闹，就说街机《吞食天地II》的最后boss吧，这没胡子的白痴一个劲地丢炸弹，三拳两脚被over……

图十二：来自《三国群英传III》。神态算模仿的不错了，可是因为演员还是差了点，给人一种是装扮的感觉，很马虎很勉强地，顶多象个被"一合斩于马下"的副将级别人物。

诸葛亮

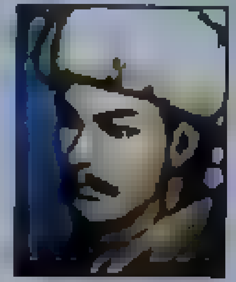
诸葛亮字孔明，琅琊郡阳都县人，又号卧龙先生。因其在演义中的超人智谋而被后人当做中华民族智慧的化身。鲁迅先生语："观诸葛之智多近妖"。不过，且不论其策算天下，谋画三国，光是那鞠躬尽瘁，死而后已的精神便是千古美谈。身长八尺，面如冠玉，羽扇纶巾，身披鹤氅这便是历来人们对孔明样貌的描述。



图一：来自《三国志VI》。BOBO个人对这种造型的卧龙十分喜爱，丰姿飒爽，所谓"飘飘然有仙人之慨"便是此意。鼻子与胡须更是衬托出他超凡的气慨，虽然年青，却露出一副老成稳重的样子，正应了静以修身俭以养德的口号。

图二：来自《三国志V》。比起其它图片来，这里面的孔明似乎有点发福。呵呵，当然你不能以现在的瘦身标准来约束咱们的诸葛丞相吧。看上去3，40的年纪，应是入蜀为相的造型，那时候刘备政权发展的最好，胖点也是应该的。

图三：来自《三国群英传III》。这位小哥一定迷倒千百女玩家了，但恕BOBO直言，此人似乎更象陆逊伯言而非孔明，真的是……太俊秀了，明白了！一定是孔明GG当年18岁时的征婚玉照！



图四：来自《三国志曹操传》。那个邪恶版的我就不拿出来了，怪吓人的，有损丞相威仪。这里他戴的是真正的纶巾，可是图右下角的是扇子还是衣领呢？哎，图太小了……BOBO不喜欢英杰传的小人图。

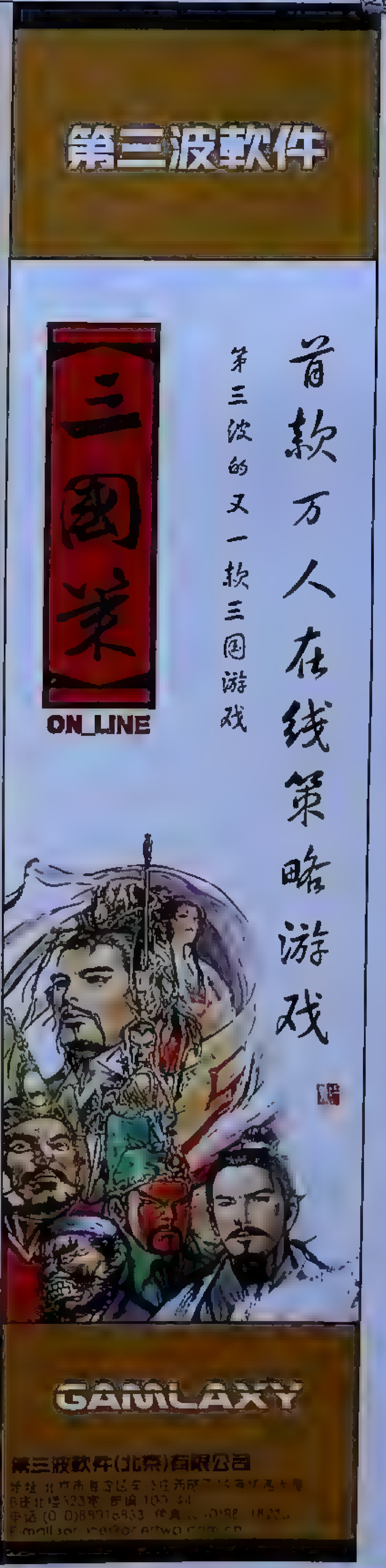
图五，来自《三国志III》。标准的诸葛亮造型，根据BOBO的小道消息，这些全是光荣的华人美工画的，难怪这么符合国情，要不然这小日本还不得画成竹中半兵卫?！

图六：来自《三国群英传II》。这这这……这是诸葛亮?!!喂！美工师傅，你弄错了吧？怎么把他大哥诸葛驴的图端这儿来了?！该死……不过这兄弟俩还真有点象……

图七：来自《三国志VIII》。破天荒地把咱们卧龙先生的胡子拔掉了，真是前无古人后无来者，还戴着个戒指，记得早先可有人评价这和人妖一样……手还托在下巴上，都没胡须了还摸啥啊？还披头散发的，有个性！该不是祭东风完了割须弃袍逃到子龙船上方才这般得意地笑？

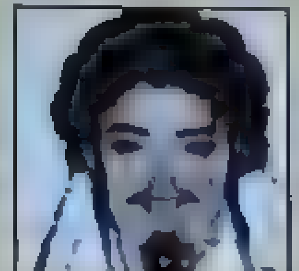
图八：来自《三国志VII》。少见的侧面图（此图用于人身上，非小人物便是无创意）和《三国志VIII》很象，看来是将来都定下这种格调了，依然披头散发，胡子飘飘（不要拔啊……英雄！）。现在看来也许很cool，但在古代封建社会，这叫衣冠不整……

图九：来自《三国志·霸王的大陆》。很顺眼吧？是游戏里少有的好品象。似乎拿来做



QQ头像也不错的。

图十：来自《三国志Battle Net》。这款游戏里面的人物大多沿用《三国志Ⅷ》的造型，这图……改天我改顺眼点给人家瞧瞧……

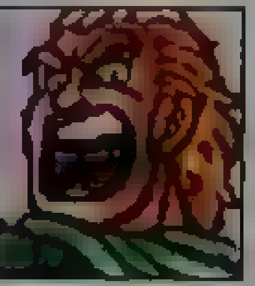


图十一：来自《郑问之三国志》。不要晕！其实这跟留传下来的武侯画像非常接近，估计真正诸葛亮就这副德性。哎，同志们，有时候，很多事情大家还是不要知道的为好……

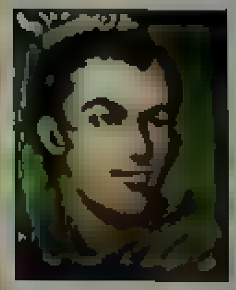
图十二：来自"吞食天地"系列。每关都叫玩家数人大战百万曹军取上将首级的就是这家伙了，头上还一个天运之相，目露凶光，这哪跟哪啊？小日本果然画虎类犬！

吕布

吕布字奉先，五原郡九原人。做为三国NO 1的猛将，吕布人中第一的地位没人敢于质疑。若论单打独斗，可说天下无敌！就算关二爷叫齐兄弟全上也只稍占上风罢了（不过我一直怀疑刘备的介入降低了关张的应有战力）。奉先的名气在国外也非同小可，三国游戏必定把他设为武力第一，有些格斗游戏甚至把他变成隐藏角色！

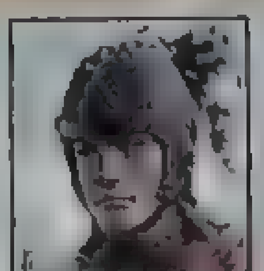


图一：来自"吞食天地"系列。形象来自日本漫画家横山光辉的《三国志》，金发怒眼，身高约2米多，简直是亚瑟王的圆桌武士！若非一身汉武将装，怎能说他是中国人？形态上气势逼人，很有居高临下的感觉（他本来就最高，其实身高NO 1的是那个南蛮国王兀突骨，这扯远了……）

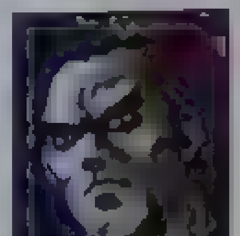


图二：来自《三国志曹操传》。"英杰传"里的吕布都这造型，看样子30出头，意气风发，眼中是满满的自信，图太小是该系列作品的一大传统毛病，人物的锋芒没法展现。

图三：来自《三国志Ⅵ》。神态最有韵味的图，大嘴唇、鹰勾鼻和三角眼的搭配把一个三姓家奴的凶狠毒辣性格刻画的入木三分，年龄约在40中旬，从那阴狠劲来看，应该是刚夺取曹操三郡时的造型，被貂蝉慢慢消耗的神勇已开始流露出来了……



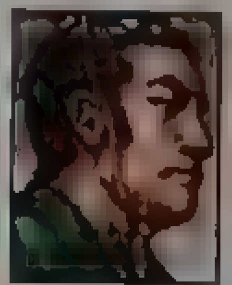
图四：来自《三国志Ⅷ》。吕布并不适合这种的双眼皮，表现出一气自傲的样子，脸庞多了许多棱角，表现出的老成和沧桑感应该适合白门楼前夕的他。感战败和袁术的冷落，对于不停地寻生梦乳以求依靠的他来说，霸气正在渐渐消退……



图九：来自《三国群英传Ⅱ》。酷图！《三国群英传Ⅱ》的吕布是BOBO最欣赏的造型，黑色的皮肤加上黑色铠甲把吕布装扮的仿佛死神一般！一双发红的双眼就像猛虎看人一样要择人而噬，任何人看到都会不寒而栗，绝对是虎牢关独挡十八路诸侯时，处于巅峰状态的奉先。再有一点是人物的线条很明快强硬，把格调把握得很好。

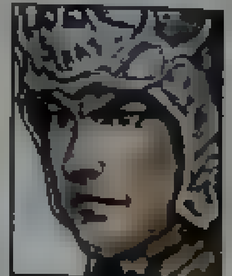
图六：来自《三国志Ⅲ》。作为光荣真正划时代三国游戏的一部分，这个图很合适，戴金冠，束金甲，青春英雄，这是书中，也是将来光荣游戏中定下的统一吕布造型。

图七：来自《三国志·霸王的大陆》。老玩家们再熟悉不过了，一旦做起表情来还会翻白眼，相当的有趣呢……给人一种很强的感觉！

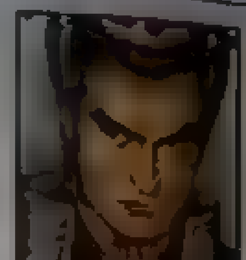


图八：来自《三国志Ⅴ》。依旧是传统造型，纵然只有半脸，但已能看出奉先的自信满满的样子，应该说吕布很少正眼看人，一般都是采用这种强者俯视弱者的骄态。

图九：来自《郑问之三国志》。也是这游戏里少得可怜的几张尚能接受的图之一，被夸张画法表现出非常骄傲自满的神态，不但侧眼观人，还把嘴角翘的老高，全是那种不屑一顾的表情，特别是三角眼尖得厉害，满脸的心术不正，画面着重表现他的反复无常而非武勇。



图十：来自《三国志Ⅶ》。最醒目的便是那坚定的眼神，是那种面对任何敌人都面不改色的勇敢，这应该是上阵时的奉先，杀气中隐隐透出一股英气，加上较为年青的感觉，应是吕布尚在丁原手下与董卓交锋的样子，因为神态中流露出一点其它图中所没有的清纯，感觉那时吕布为人还是心存正义。



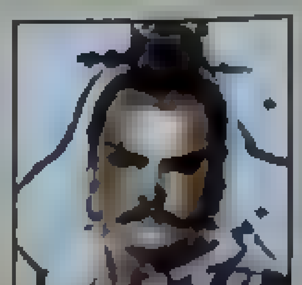
图十一：来自《三国群英传Ⅲ》。这游戏的头像都是用真人照片改的，适合吕布的气质人一定难找，所以此图也就马虎了点。此仁兄除了双眼皮外，脸还有点浮肿，加上独出心裁的发型，有点不好接受的感觉，但总得来说神态上还是蛮相似的。

劉備

刘备字玄德，乃没落皇族出身，外号刘皇叔。幼年生活贫苦，之后奔走于全国各地，虽屡屡失败却依然不灭。最后于西蜀立国为本，史称蜀汉昭烈皇帝。其平生为人遍布仁义，很得人民拥戴。流传下来的形象是：身长八尺，双耳垂肩，双手过膝，双目能自顾其耳，喜犬马，爱音乐，不好读书。后人都说这是天子相，可是除了刘备外，BOBO都没听说还有第二个大耳朵长胳膊的皇帝。

图一：来自"吞食天地"系列。不管大家信不信，三国正史上的确记载刘备无须，所以这张图也并不是很荒唐，相反大家应该尝试接受一下这种造型。

图二：来自《三国志Ⅲ》。《三国志Ⅲ》里尽是从小人书里弄来的传统造型头像，不过耳朵还是不够长哦，模样有点凶，好象是生气了……呵呵。



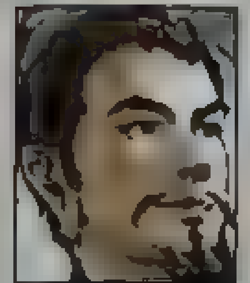
图三：来自《郑问之三国志》。好家伙！这个刘备有够夸张！头戴皇冠，印堂发亮，一副威严十足的样子，不过刘备称帝早已年过半百，哪来如此年青英武？

图四：来自《三国志曹操传》。从十六色的"英杰传"代开始，都是这个样子。看起来很诚恳老实的样子，而且确有那种喜怒不形于色的大人物风范。

图五：来自《三国志Ⅴ》。哎，玄德的造型大多千篇一律，说到特点嘛……这个看上去沧桑感比较强一点，好象是刚刚摆脱了长坂坡困境时的疲惫神态。

图六：来自《三国志Ⅵ》，黄皮肤，中国货！而且还是标准像造型，老样子，连BOBO都会画了。

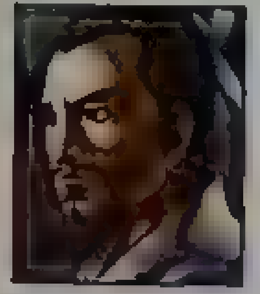
图七：来自《三国志Ⅶ》，比较好的一张，也是耳朵够大的一副，看他如此红光满面，春风得意，雍容华贵的样子，应是过江招亲的时候吧？



图八：来自《三国群英传Ⅲ》。难得有不错的演员出演，角色神态很象，而且看衣着，比较适合朝见献帝被称做皇叔的时候。

图九：来自《三国志Ⅶ》。哈哈！胡子头巾都飘起来了，一副大耳朵很明显，满特别的造型，给人一种朝气蓬勃春来到的感觉。而且只有头巾，没有官员专有的帽子，非桃园一结义之时莫属。

图十：来自《三国志·霸王的大陆》。这么早的游戏就把人物定位得那么准，导致BOBO这个先玩游戏后看书的人就把这个造型牢固地记在脑海里了。



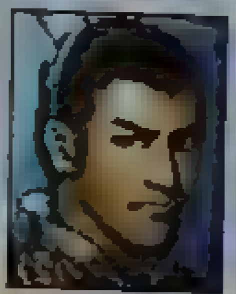
图十一：来自《三国群英传Ⅱ》。愁眉不展，眼望前下方；画色昏暗，体现出灰色的心境。不是又打败仗了吧？真可怜……

孫權

孙权字仲谋，孙坚次子，孙策之弟，兄长早亡后他15岁便承担起家族和领地的重任，后来把江东基业发展壮大，终于得以称帝三国。那时有相面者说"我看孙家个个都是英雄豪杰，可惜都不长寿，唯有孙权有富贵之相且又享高寿。其它人都不如"。后人评论孙权的长相就是"方颐大口，碧眼紫髯"。且不论这是否奇貌可居，单从现代医学角度来看，这绿眼紫毛，不是混血便是病变或营养不良，实在是谈不上好事……不过吴地近海，或是西妇东来，孙坚幸之，产此麟儿，也未可知。

图一：来自《三国志Battle Field》。样子很凶，其实，孙权为人的确残暴得很，手下臣子，稍有不称其意便遭处死，晚年为甚。东吴朝野人人都很怕他，也因此政权特别稳固。

图二：来自《三国志Ⅶ》。都是大把的胡子，还有异色的眼发，威严非凡，颇有王者风范，就是年纪看上去有点大。



图三：来自《三国志曹操传》。难得一见的年青造型，应该是刚接手家业的时候吧？看就不是省油的灯……

图四：来自《三国志Ⅴ》。这是照搬中国电视剧《三国演义》里的造型，游戏发售时，该电视剧也正流行。中规中矩，很接近国人心中的想象。

图五：来自《郑问之三国志》。和曹、刘一样戴着带有冕旒的王冠。这是我见过的最离谱的样子，脸成锅底了?! 这厮怎么看都象是袁本初，而不是咱们的仲谋弟弟……

图六：来自"吞食天地"系列。孙权？恶狠狠的样子，说是他哥或他爸还差不多，那么凶悍的模样，还身穿盔甲，在我印象中，孙权好象亲征没一次打胜仗的。

图七：来自《三国志·霸王的大陆》。最粗人的样子，要是胖一点就是董卓了。我最早玩时，不懂日文，于是实在搞不懂怎么出了个平均能力85以上，样子却这么粗的人？

图八：来自《三国群英传Ⅱ》。我觉得阴影过渡做得很是失败，成了光明右使范遥了！而且眼睛贼大，青筋暴起！很吓人的说。

图九：来自《三国群英传Ⅲ》。给人唯一的感觉就是滑稽，无辜的人睁着傻呆呆的小眼睛。而且发型莫名其妙，如果拿掉垂下来的冕旒，大家看象不象巡海夜叉？

關羽

关羽字云长，河东郡解（第4声）县人，原来字长生，后来因杀人，逃到涿郡与刘备张飞结义。从温酒斩华雄到过五关斩六将其英勇事迹传遍了古今中外（虽然水份不少），也因此被民间奉为关帝神，历朝历代，累有加封，成为"忠义"二字的代表。关帝的形象描述是丹凤眼，卧蚕眉，面如重枣，唇若涂脂，身长九尺，须长过腹，相貌堂堂。看来以貌取人是古今如一。

图一：来自《三国志Ⅷ》。好造型！好posture！虽然只看

第三波软件

三国策 ON_LINE

首款万人在线策略游戏

第三波的又一款三国游戏

GAMLAXY

第三波软件(北京)有限公司

光脑袋，但是我们甚至可以感觉到他高兴了在摸胡子……果然是相貌堂堂，无愧三国第一美男之称。

图二：来自《三国志曹操传》。虽然画面阴暗，但是云长就是云长，再黑的地方也也光彩照人。不过好像头巾从绿色改成蓝色的了，这个和曹操送的绿袍可不搭配。

图三：来自《三国志 Battle Field》。蚕眉微扬，凤眼睁开，非常不错，足以做标准像。但神态略呆，比图二略有差距。

图四：来自《三国志·霸王的大陆》。比较不象的一款，胡子太短，成普通络腮胡了。有点老，还有皱纹。头盔上顶着的似乎是十字架？不过考虑到是8位机图象，不该太苛求的。

图五：来自《三国群英传II》。在游戏中这图不算难看，但跟这个版面的某些图比就失色不少。顺便问一下，那衣领怎么怪怪的？看上去象女士盛装演出服的一部分。另外，衣服太蓝，失败。还是绿色适合关二爷。

图六：来自《三国志Ⅶ》。BOBO不喜欢！那是卧蚕眉吗？简直是小刀眉！脸也发黄，病啦？还是正在刮骨疗毒？面无人色？

图七：来自《三国志Ⅵ》。好好，很平青，须发黑油油的。头盔上没有任何装饰物，缨子或者宝玉什么的，非常朴素，想必是桃园结义，共讨黄巾那会的样子吧？

图八：来自《三国志Ⅴ》。和前面一张比比，明显有点老啦，脸盘子也发胖了点。这应该是掌管荆州时候的云长了吧？表情不太好哦……

图九：来自《三国群英传III》。象关二爷这般英雄神武伟丈夫，人世间如何再寻第二人？这个替身演员也太不够格了！CUT！下课下课！

图十：来自《郑问之三国志》。果然关帝威镇四海，饶是郑问这种狂派画家，亦不敢给他老人家乱涂乱抹，只好规规矩矩画了副传统关帝像来充数，嘻嘻……

图十一：来自“吞食天地”系列。糟糕！头裹黄巾？！意欲谋反？！好家伙，让BOBO抓个正着……不过大家对这造型是很熟了吧？总是那个使用率最高，投币下去默认的白头巾老农民。

张飞字翼德（史书称益德），涿郡人。结义中的三弟，勇猛异常，关羽曾称他说：万军中取上将首级如探囊取物。后期表现出智勇双全的名将才干。可是后人说起张飞，无不把他当做雄壮蛮干，粗犷无细的人。描述他：身长八尺，豹头环眼，燕颔虎须，声若巨雷，势如奔马。

图一：来自《三国志Ⅲ》，应该是年青的时候的样子，戴着头巾——似乎他很少穿盔甲？豹头不象，环眼不足，总之有点娃娃脸，很稚气的感觉。

图二：来自《三国志曹操传》。虽然不是很细致，可是张翼德的基本味道已画出来了，美中不足的就是鼻子尖了点。

图三：来自《三国群英传II》。可这个是……头陀？！那个头饰整个效果还是不错的，不过加在张将军脑袋上，真是画蛇添足的败笔！

图四：来自《三国群英传III》。看来奥门在继续搞笑中……这个滑稽程度和同一版本的孙权有的一拼，别的还好说了，那个“环眼”也太小了吧。

图五：来自《三国志Ⅵ》。不错，和大家心目中的形象满像的。而且皂衣褪去着红袍了，再加上点微微笑意，给人一种喜气洋洋的感觉。

图六：来自《三国志Ⅷ》。呵呵，更加笑容可掬，更加喜气洋洋了。有人说不够威风，但是翼德就不能开心一下吗？整天板着脸老婆都会找不到的……

图七：来自《郑问之三国志》。………这是啥东西？是人是鬼?！还是兽人族？就这副尊容，也不用“义降严颜”了，老爷子当场就得给吓的不省人事了。

图八：来自“吞食天地”系列。脸上的还是着黑，看起来改了模样，头发样式和表情也合是不，活象《天使之翼》里的热血足球少年，算是另类的造型，不过游戏打多了也慢慢接受了。

图九：来自《三国志Ⅶ》。飞飞看上去傻傻的，一副单细胞生物的样子。不过给人很结实的感觉，这个特征描画还是到位的。

图十：来自《三国志·霸王的大陆》。这是整个大陆最搞笑的人，平常的样子已经很有趣，要是做起各种表情来，只能用可爱二字形容！

赵云字子龙，常山郡真定县人。原是公孙瓒部下，后一直跟随刘备。许多英勇事迹名垂古今，其中长坂坡是最脍炙人口的。书中是这样描写他的：身长八尺，浓眉大眼，阔面重颐，威风凛凛。虽有考证说实际上他的年纪比刘备都还要大，可是人们仍把他作为三国将中最年轻英俊的一位。

图一：来自《三国志Ⅲ》。果然英气不凡，一表人才。眼中贯注着坚定的信念。如果分辨率再高点感觉会很好的，下面的《三国志Ⅶ》版就是这张照片的精细版。

图二：来自《三国志Ⅵ》。微翘的嘴角给人一种奸斜的样子，要是下巴不那么尖，就可以画成吕布了，完全不是书中所写的浓眉大眼，阔面重颐。要我说，这种形象应该是袁绍拔掉胡子后更符合，但不好接受……

图三：来自《郑问之三国志》。乍一看，很糟糕，其实多端详一会，会觉得很有味道，这才有个长坂英雄血战万军中的感觉，勇往直前，威风凛凛。

图四：来自《三国群英传II》。非常烂！不说的话谁知道是赵子龙？这已经完全是日本武士的样子了，加上眉毛太浓，分明是蜷川新右卫门……

图五：来自《三国志Ⅴ》。无可挑剔，非常中庸的赵云形象，没多大特点。只是表现出年青而英俊的样子罢了。

图六：来自《三国志 Battle Field》。好象有点眼熟是吧？翻到前面去看看，神态是不是很象《三国志Ⅷ》的吕布？不过这张脸宇间正气十足，这是两者的最大区别。

图七：来自“吞食天地”系列。酷酷的发型和同样酷酷的眼神，使他成为五虎将中最吸引人的一个，但威力太弱是缺点，想做帅哥不容易啊……这个跑题，打住。

图八：来自《三国志曹操传》。现今BOBO见过的唯一一张赵云中年头像！珍贵呀！配上美须，颇有儒将风范，在蜀中活跃的他很适合这个造型。

图九：来自《三国志·霸王的大陆》。非常喜欢这种很Q的感觉，眼睛向上看，好象在请求主君“让我子龙出战吧！”当年找到这个武力98的帅哥，差点没把BOBO乐死，心想这家伙是谁啊（睁着大眼看着日文“赵云”两字不认识……汗）。

图十：来自《三国志Ⅷ》。英俊有余，而威风不足，给人一种“还嫩着”的感觉，可能是眼睛太大太清纯了吧。这样说来应该是初次下山加盟公孙瓒军的赵云。

图十一：来自《三国志Ⅶ》。比上一张还嫩，十足的娃娃脸。前面说了，其实赵云年龄比刘备还大，可是人们每每都是把他认为是年少之将。可话说回来，即使比刘备还老，可人家也有年轻时代对吧。

图十二：来自《三国群英传III》。据说是本作的招牌名星，可个人感觉不怎么样，除了眉清目秀外没多大味道……

夏侯惇字元让，沛国谯郡人。曹操之父原是夏侯家族，所以说起来夏侯惇便是曹操的堂弟。这个堂弟不但弓马娴熟而且骁勇过人，曾有拔矢啖睛的惊人之举，从曹操起兵就跟随他南征北战，几乎都是担任军队先锋。可说不愧为曹魏第一将军的称号。正因为他被人射瞎了一只眼，所以所有的夏侯惇形象都是独眼龙，事实上这个样子看起来更酷了。

图一：来自《三国志Ⅲ》。很不错的表情，蔑视一切敌人。相貌堂堂，威仪出众，脸上的疤成为他勇敢的勋章。

图二：来自《三国志曹操传》。BOBO个人是不大喜欢这图，头发短杂显得十足的土气。但是他在游戏中的近卫军造型却是同类中最酷的。另外，游戏里还有眼睛完好的夏侯将军头像哦！

图三：来自《三国志 Battle Field》。是《三国志Ⅷ》的翻版，表情很放松，目光很温柔，是不是在和老婆说话啊？呵呵……

图四：来自《三国群英传II》。别的也就罢了，可是眼睛的疤非常失败！被箭射中有这么夸张的疤吗？难道敌将曹性的箭是横着飞过来的不成？

图五：来自《三国志Ⅵ》。瑕疵是眼睛闭着，看不出来是受过伤的，不知道的还以为元让兄做个鬼脸逗你玩儿呢。

图六：来自《三国志Ⅷ》。较不错的图，很肃杀的感觉，一只独眼斜着盯人，被盯上的感觉很不好吧。而且还是一副丹凤眼，真的是帅呆了，更别说那有个性的胡子了。

图七：来自《三国群英传III》。大家请打开《三国演义》第十八回：“阵上曹性看见，暗地拈弓搭箭，觑得亲切，一箭射去，正中夏侯惇左目。”左目也！老大……

图八：来自“吞食天地”系列。鹰勾鼻，黑眼罩，加勒比海盗版。相比之下还是街机版的那个会跳的夏侯更有趣些。

图九：来自《三国志Ⅴ》。发起威的夏侯还是很来劲的，气势虎虎。其实夏侯都没和关张交过手，不然真不知道胜负如何？

图十：来自《郑问之三国志》。很不错哦，紫色调的盔甲还是前所未见，单看那龙须便是非同常人的威仪，加上适当的表情，郑问版还是有精华可取 DI。■

第三波软件

三国策 ON LINE

首款万人在线策略游戏

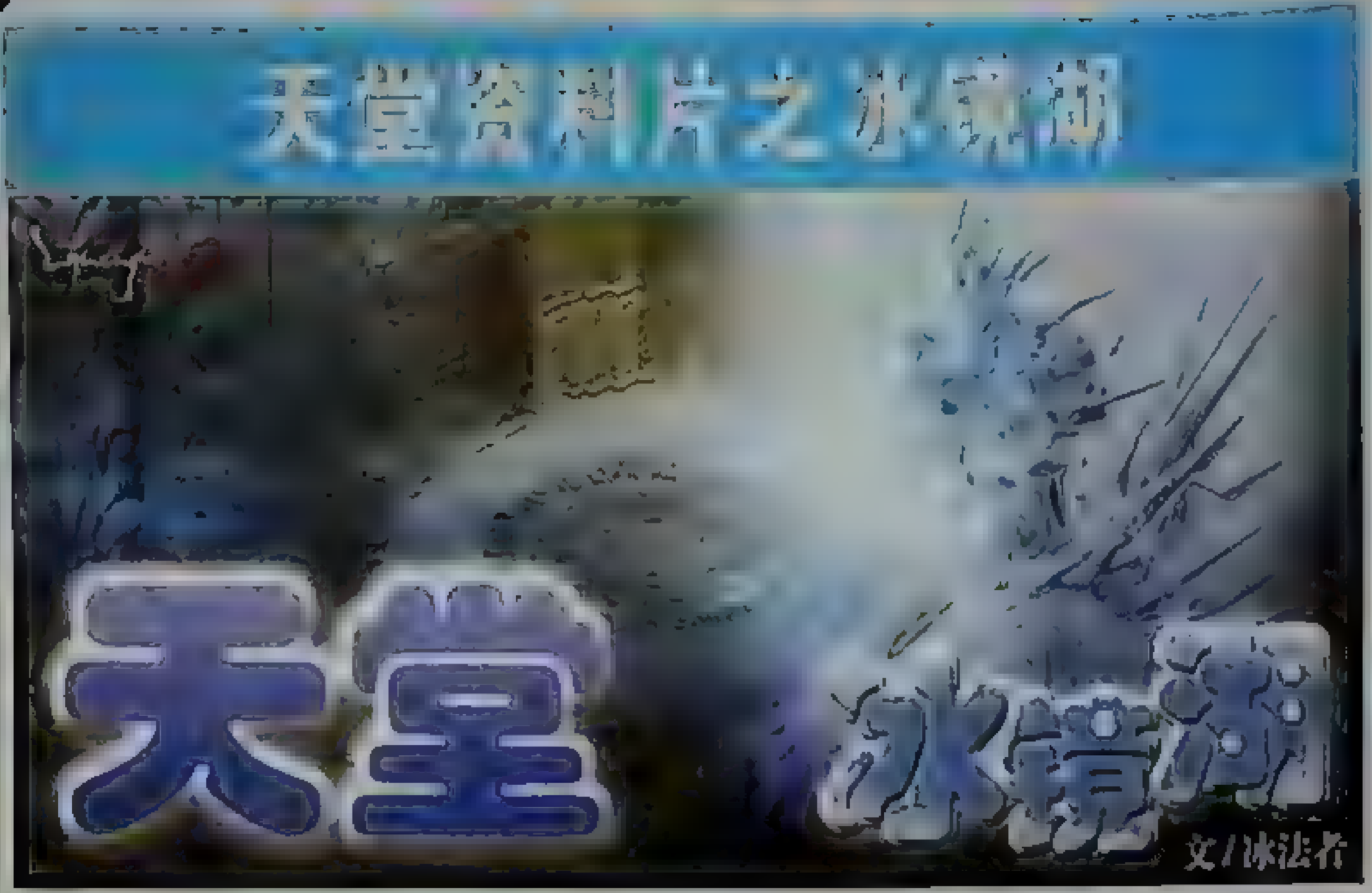
第三波的又一款三国游戏

GAMLAXY

第三波软件(北京)有限公司

■名称 ■类型 ■制作 ■代理 ■上市 ■版本

B



天堂资料片之冰镜湖

文/冰法者

话说在一个时空万理的日子有个很迷糊的小白在天堂火龙窟附近迷了路，他就一直向西北方走发现了一个湖，于是他想在这里休息一下，突然他的短弓掉到湖里沉了下去，完了，短弓虽破却是他赖以生存的武器啊！惨叫声回荡在湖面……这时从湖中出现了一位美丽仙女，亲切地问他发生了什么事？当她知道事由后就潜入水底，不一会就捞起了一把尤米长弓递给小白。啊，这……小白虽然迷糊但并不笨，他心想，我掉的不过是一把最普通的短弓，可她竟然拿给我一把最好的尤米?！虽然是过年，但这个礼太大了吧，会不会是……只听一句话脱口而出："仙女JJ，你一定是GM扮的吧？"

由于这个笑话太冷了，天空马上飘起了雪，结果整个湖面全部结冰——这就是冰镜湖的由来。玩家将在这一以冰、雪为主要的世界中体会全新的《天堂》游戏，想知道它厚厚的冰层下面隐藏着什么吗？有胆的人就来这里逛逛吧。

新增六大冒险区域

象牙塔

进入冰镜湖的范围就会看到"象牙塔"，此塔共分10层，是一座以魔法构建的古代建筑物，玩家能在墙壁和门上刻着的闪亮魔法文字中学到新的魔法。塔中1~3层楼是魔法师的研究室，可以购买魔法道具，并且提供了法师与妖精学习魔法专用的魔法练习室；4~8层为怪物集中的区域，越往上怪物越强，从第6层开始就无法使用瞬间移动或卷轴（传送回家的卷轴除外）了，第9层以上因遭受过很人的破坏所以已经无法到达。

欧瑞村

位于象牙塔右下方有着长年白雪覆盖的美丽村庄，可以从威顿村往上走到，或由威顿传送师直接传到这里。和一般的村庄一样，这里同样设有仓库、杂货商人、武器（防具）商人、旅馆、传送师……等。

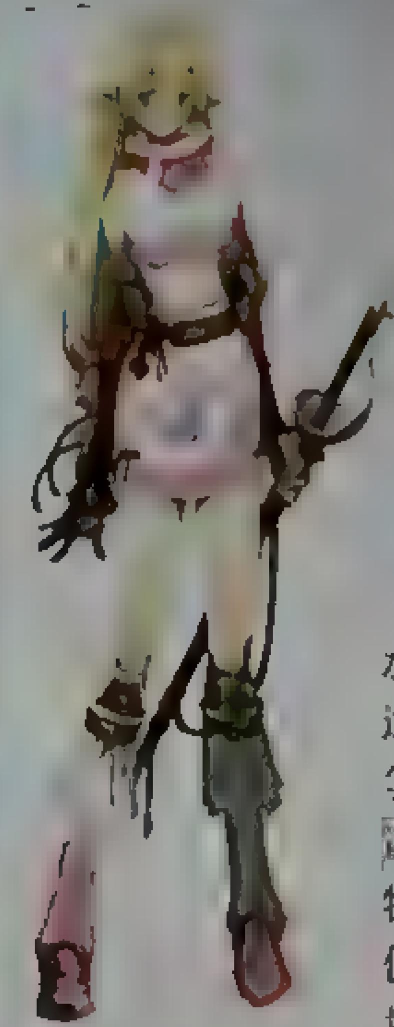
水晶洞穴

位于欧瑞村北部，共有两处入口，上下3层地窟，1~3层皆无法使用瞬移和魔法卷轴（传送回家除外），在第3层中有许多未知的图腾，往里面一点有一块会发出耀眼光芒的大冰柱，并有四个魔法阵围着，魔法阵会生出许多"冰之女皇"。在众多"冰之女皇"当中只有一个是真的，而且会不断的召唤更多的分身，使魔法阵看起来犹如"冰之女皇"的祭坛，有股诡异的气氛。

整个洞穴布满许多钟乳石与结冰的水沟，经过七七四十九万年的天然结晶，如今墙壁、通道和地面已经浑然天成，各个通道口若是经过一段时间又会重新结冰，乍看之下和墙壁可能无法分得很清楚，当然如果你带了斧头来的话那就另当别论了。

冰镜湖

冰镜湖位于欧瑞村下方湖面及附近区域都结了很厚冰。湖面[illegible]面镜子。在湖中隐藏着与水晶洞穴2楼连接的通道，玩家可要仔细的寻找哟！



国境要塞

国境要塞位于水晶洞穴入口的右边，过去曾有过壮烈的战争至今留下了许多遗迹，更有着为了国家牺牲的艾尔摩战士亡灵仍然在此地驻守着不肯离去。此地现在还留守着少数的警卫和队长拉哲洛斯，还有一位杂货商人迪库，是玩家稍做休息补给的一个重要地点。

冰雪森林

位于欧瑞村右边有着冰雪长年覆盖着大片针叶林的森林，此处常有许多雪地怪物走来走去，玩家进入后要多加小心。

新增两大系列强攻魔法

新增法师系魔法

从1~10级的每个魔法等级中都增加了新的魔法，同样前3级魔法都可以向吉伦、何仑、希莉斯学得，4级以上魔法书则可在象牙塔里购买，更高级的法书则需要从怪物身上猎取，学习魔法的地方除了正义及邪恶神殿之外，也可以到象牙塔3楼的魔法练习室内学习（邪恶属性魔法不可在此学习）。

新增的魔法如下：

一级魔法：

图片	名称	种类	相性	消耗	持续时间	对象	效果
	冰箭	攻击/水	中立	3/0	瞬间	玩家/NPC	对单一对象水属性攻击，制造由冰形成的短剑，挥向对手
	风刃	攻击/风	中立	3/0	瞬间	玩家/NPC	对单一对象做空气属性攻击，施法者周身会产生圆形齿轮
	神圣武器	赋予	中立	10/0	10分钟	玩家/NPC	在武器上施予神圣力量，让不死怪物受到强烈的打击

二级魔法：

图片	名称	种类	相性	消耗	持续时间	对象	效果
	负重强化	控制	中立	20/5	15分钟	本身	在一定时间内施法者身上的负重会降低
	火箭	攻击/火	中立	3/0	瞬间	玩家/NPC	对单一对象做火属性攻击，以火形成魔法剑，挥向对手
	地狱之牙	攻击/地	中立	3/0	瞬间	玩家/NPC	对单一对象做地属性攻击，攻击对象的脚下会冒出石钻

三级魔法：

图片	名称	种类	相性	消耗	持续时间	对象	效果
	寒冰气息	攻击/水	中立	17/6	瞬间	玩家/NPC	目标散发强烈的冷气，让周围2格内的敌人受到损害
	能量感测	控制	中立	8/0	瞬间	玩家/NPC	判别施法者周围存在的力量，可找出对方的最弱点

四级魔法：

图片	名称	种类	相性	消耗	持续时间	对象	效果
	岩牢	攻击/地	中立	18/5	瞬间	玩家/NPC	群体攻击，攻击目标四周会冒出巨大的带刺藤蔓，缠住目标
	魔法屏障	转换	中立	30/10/1	10分钟	本身	限1回一定的几率，将把所有对自己有害的魔法无效化。

五级魔法：

图片	名称	种类	相性	消耗	持续时间	对象	效果
	冰锥	攻击/水	中立	22/11	瞬间	玩家/NPC	对单一对象做水属性攻击，施法者前方会产生圆形冷气，发射圆角形小箭攻击敌人
	魔力夺取	变化	中立	45/20	瞬间	玩家/NPC	将目标的魔力减低，并把减少的部分吸收为自己的魔力
	黑暗之影	控制	中立	15/5/1	20秒	玩家/NPC	让对象玩家的视野完全消失

六级魔法：

图片	名称	种类	相性	消耗	持续时间	对象	效果
	烈炎术	攻击/火	中立	21/13	瞬间	玩家/NPC	对单一对象做火属性攻击，会产生亮光逐渐聚合为一点，达到极点时会爆炸带来伤害
	弱化术	诅咒	邪恶	30/20/1	3分钟	玩家/NPC	将目标的力量和攻击力降弱
	祝福魔法武器	赋予	中立	30/1	10分钟	玩家/NPC	在对方的武器上施与祝福，可在一定时间内给予强烈的损害，武器攻击+2

七级魔法：

图片	名称	种类	相性	消耗	持续时间	对象	效果
	疾病术	诅咒	邪恶	45/15/2	3分钟	玩家/NPC	以一定的比率让对方的力量与体力弱化的魔法

八级魔法：

图片	名称	种类	相性	消耗	持续时间	对象	效果
	龟裂术	攻击/地	中立	45/15	瞬间	玩家/NPC	对一定范围的对象做地属性攻击，引发地震使周围的对象受到伤害
	魔法封印	操作	中立	33/10/1	3分钟	玩家/NPC	改变狭小区域的空气状态，范围内玩家将无法使用魔法

九级魔法：

图片	名称	种类	相性	消耗	持续时间	对象	效果
	变形术	转换/诅咒	中立	60/30/4	1小时	玩家/NPC	有一定几率将目标变形一段时间，可以配合变形控制戒指使用
	火风暴	攻击/火/风	中立	65/40	瞬间	玩家/NPC	对于一定范围的火、空气属性的攻击，会在施法者周围一定范围内引发火花风暴
	药水霜化术	操作	中立	60/20/2	1分钟	玩家/NPC	对象玩家无法使用任何药水

十级魔法：

图片	名称	种类	相性	消耗	持续时间	对象	效果
	流星雨	攻击/火	中立	80/30	瞬间	全屏	[illegible]所有敌人施以极大的伤害
	究极光裂术	攻击	正义	70/15	瞬间	单一目标	在目标上施以极大损害，使用着神力量的终极破坏魔法

原有已开放魔法消耗改变如下
（消耗体力 / 消耗魔力 / 消耗魔法宝石）

1.极光雷电（15/8）。
2.燃烧的火球（16/7）。
3.造尸术（35/20/2）。
4.地裂术（23/9）。
5.冰矛围篱（35/10）。
6.冰雪暴（50/10）。
7.隐身术（45/25/1）。

新增妖精系魔法

本次将增加妖精专属魔法系，分别按属性定义为四大类，5个等级。人物每10级可以学1级妖精魔法。其中，1~3级为共同属性魔法，所有妖精均可学习；3~5级为属性魔法，分为火、水、风、土四系，玩家只能挑选其中一个属性魔法系来继续学习。

想要学习妖精魔法必需持有相同属性的魔法精灵水晶，到妖森的迷幻森林之母或象牙塔1楼妖精魔法练习室中学习，在学习属性魔法之前，必须先到象牙塔2楼的魔法教师艾利温选择一种魔法属性。若想改变成其它属性魔法，则同样找象牙塔2F的魔法教师艾利温，经由对话将之前所学过的属性魔法消除，但是要注意的是，此时先前学习过的属性魔法都会一同消失，所以如果要更改自己的属性魔法，必须想清楚喔！请注意：一但选择要消除学过的属性魔法，则先前学过的属性魔法就会删除消失不见，请玩家慎重考虑！共同系列不在此影响内。学习魔法的精灵水晶部分可以在象牙塔1F内购买，其它则必须经由怪物身上取得，欲知更详细的魔法介绍可以选择F1，皆有说明可以提供玩家参考。

新增的魔法如下：

共同系列魔法

一级：魔法防御（5/0），提升施法者的魔法防御力。
一级：心灵转换（0/5），将施法者的体力减少5点，转换成魔力增加2点。
一级：世界树的呼唤（5/0），施法者除在禁止传送地区外的所有地方皆可回到妖精森林。
二级：净化精神（15/0），提升施法者精神能力5点。
二级：属性防御（10/0），提升施法者的四种属性防御力10%。
三级：魂体转换（0/50），将施法者体力减少50点，转换成魔力增加20点。

风属性魔法

三级：风之神射（20/0），增加目标对象的长距离命中率及伤害力，持续10分钟。
三级：风之疾走（15/0），提升施法者的移动速度，持续30分钟。
四级：暴风之眼（30/0），同屏幕内的血盟所有组队成员增加命中率及伤害力。
五级：暴风神射（20/0），目标对象的长距离命中率及伤害力增加。

火属性魔法

三级：火焰武器（10/0），直接增加火属性攻击伤害
四级：烈炎气息（30/0），全体队员增加直接攻击伤害，持续10分钟
五级：烈炎武器（20/0），直接增加强大的火属性攻击伤害

土属性魔法

三级：大地防护（10/0），目标对象AC+4，持续1小时。
三级：地面障碍（20/0/1），减少对象攻击速度之外的移动速度，持续3分钟。
四级：大地的祝福（30/0），全组队员AC+4，持续15分钟。
五级：钢铁防护（20/0），目标对象AC+8，持续15分钟。

水属性魔法

四级：生命之泉（50/0），完全恢复治愈对象的体力，对不死系无效果。
五级：生命的祝福（20/0），恢复全员相当程度的体力。

新增怪物及NPC

在欧瑞地区和象牙塔内也会发现许多前所未见的怪物，而魔王级的怪物也会出现恶魔和冰之女皇等等，至于大家最感兴趣的冰龙，目前还是隐藏角色啦。新增怪物有：冰原老虎、艾尔摩法师、雪怪、艾尔摩将军、高仑钢铁怪、艾尔摩士兵、冰人、冰之女皇、圣伯纳犬、纸人、雪人、密密、鬼魂、死神、活铠甲、影魔、恶魔、冰原狼人、高仑冰石人。

新增NPC有：

塔拉斯(Talass)：象牙塔之最高长者，负责管理整个象牙塔的大魔法师，没有特别的技能。

巴卢耶斯(Varyeth)：塔拉斯的优秀徒弟。一直投入开发新型态魔法的天才年轻魔法师，会给玩家一部分的任务，并教给玩家新增加的魔法师专用魔法。

阿尔卢恩(Ellyonne)：在妖精森林因研究人的魔法，而来到象牙塔的妖精魔法师。故事中会给玩家一部份的任务，教新增加的妖精专用属性魔法。

克利斯特(Kreister)：对巴卢耶斯有非常强烈竞争意识的年轻魔法师，故事中会给玩家一部分的任务，教新出现的魔法师专用补助魔法及王族专用魔法。

拉辛罗斯(Lazloth)：目前国境要塞的队长。

新增道具装备

首先是妖精们有了自己专属的攻击、辅助性魔法道具——用于学习魔法的精灵水晶，以及释放魔法的精灵玉，这些物品必须由怪物身上取得。

随着法师新魔法的开放，更多的魔法书也将一一出现。此外还将增加一种可以抄写魔法的空魔法卷轴，它不但可以自己使用，更可以分享给其它尚未学习或是无法学习魔法的角色使用。玩家现在可以在怪物身上取得回复魔力药水，使用后可以加快MP回复速度，持续时间约10分钟。

而在新的武器和防具方面，其中一样可以说是众人期待已久的，那就是腰带哦！这下终于可以穿齐一整套装备了！而且，在成系列的装备套装穿齐后，还会获得特殊效果。这些道具有些是要试练才能得到，有些则是要从怪物身上取得。在这次改版中有些装备需要有足够的等级才能装备！

新增魔法道具：

1.空的魔法卷轴（等级1）。(限法师角色才能抄写魔法)
2.空的魔法卷轴（等级2）。(限法师角色才能抄写魔法)
3.空的魔法卷轴（等级3）。(限法师角色才能抄写魔法)
4.空的魔法卷轴（等级4）。(限法师角色才能抄写魔法)
5.空的魔法卷轴（等级5）。(限法师角色才能抄写魔法)
6.蓝色药水 / 加速回复魔力药水。
7.魔法书（各类）
8.精灵玉（功能等同于魔法宝石）
9.精灵水晶（各类）

新增武器防具：

01.敏捷项链（全职）
02.体质项链（全职）
03.精神项链（全职）
04.魅力项链（全职）
05.小型精神项链（全职）
06.小型魅力项链（全职）
07 歌岛项链(5级以上才可以使用)
08 隐谷项链(5级以上才可以使用)
09.火灵戒指（全职）
10 水灵戒指（全职）
11.地灵戒指（全职）
12.风灵戒指（全职）
13.身体腰带（全职、30级以上才可使用）
14 精神腰带（全职、30级以上才可使用）
15 灵魂腰带（全职、30级以上才可使用）
16 小型身体腰带（全职、15级以上才可使用）
17.小型精神腰带（全职、15级以上才可使用）
18 小型灵魂腰带（全职、15级以上才可使用）
19 皮制手套（全职）
20.水晶手套（骑士）
21.雪人手套（全职）
22 恶魔盔甲（全职）
23 恶魔长靴（全职）
24.恶魔头盔（全职）
25.死亡骑士盔甲（骑士）
26 死亡骑士长靴（骑士）
27 死亡骑士头盔（骑士）
28 巨剑。（14/12，双手，王族、骑士）

新增四角色新手任

唱歌之岛的试练

新手王族及法师角色，在歌唱之岛中会发现梦芭不断的提到地下洞穴的事情，9级以下者和她对话，会被指引去找一位叫做“昆”的传送师传送到地下洞穴。在洞穴中寻找里面的大魔王“受封印的恩克巴女皇”并将它打倒后，取得道具“黑钥匙”，然后既可回村庄找烙芭换取试练的证物歌岛项链。

隐藏之谷的试练

新手骑士在隐藏之谷中会发现提奥不断的提到地下洞穴的事情，9级以下的骑士和他对话后，他会指引你找一位叫做小柯的传送师替你传送到地下洞穴，在洞穴中寻找里面的大魔王受诅咒的阿鲁巴，并将它打倒后，取得道具红钥匙，回村庄可以换取试练的证物隐谷项链。

妖精传送师

新手妖精在妖精森林中会发现鲁比恩，9级以下者与她对话可以将玩家传送到位于隐藏之谷的另一位传送师巴尼亚处。妖精可以和骑士一样在隐藏之谷中训练，并且找到小柯进入地下洞穴，取得红钥匙，但是由于妖精并不是生长在隐藏之谷，所以无法换取项链。

骑士贾里德试练（改）

骑士在银骑士村庄向贾里德申请银骑士试练，原本是必需把全身的装备都存进仓库后，才能够进入到狼人试练洞窟在进去后会自动供应角色一枝匕首和一根蜡烛，但是现在改变成身上有装备也可以进入到狼人试练洞窟进行试练，但是在洞窟内只能够使用匕首、蜡烛、灯、灯笼，而且进入洞窟试练后不再供应匕首和蜡烛这些道具必需在进去前就要先准备好。

克特幽灵船事件(说话之岛)

说话之岛偶尔会有由亚丁王派来为了消灭异己的王族而出现的幽灵船，船上会下来黑骑士与黑骑士队长——克特。她们会主动攻击岛上的王族……请位于说话之岛的王族要多多小心了。■

■名称 ■类型 ■制作 ■代理 ■上市 ■版本

决战Ⅱ冰风传奇

文/游戏蝴蝶·小齐

决战》以优美的画面，绚丽的魔法，华丽的装备，简单的操控等吸引着每个喜爱它的玩家。而今史上前的内涵、更完整的系统及高性能防外挂措施将伴随《决战Ⅱ冰风传奇》的到来，呈现给玩家一个更神秘的世界和更多的科幻发明。

[华丽的机体]

《决战》中对角色的机体设计一直是游戏一大亮点。每种职业可以选择不同技能和法术，再配以不同机体，每个玩家最后都将拥有决战世界独一无二的角色！

机械身体是为了要战胜艰难的自然环境以菲利普和星丰富资源为基础，由托比利克·阿普特博士研究出来的提高人体能力至极大化的一种机械装置。在他的努力下，机械身体技术急速发展，变成代表菲利普恒星行星的技术。但因博士突然病故，机械身体的核心技术部分资料消失，机械身体技术受到很大的打击。为了继续研究，菲利普星动用非常大的研究力量，最终发展出世界上最强的机械身体。

机械身体由头、身、肘、腿4部分组成。此次《决战Ⅱ》增加的机械身体有头部的艾贝依多（级别90，命中率增加2%），玛兹（级别90，反击减少5%）；腿部的迪亚克（级别90，移动速度增加1阶段）；躯干的珀伊玛（级别90，生命值恢复量增加10%，使用恢复剂时）。要想得到全套适合自己的机械身体，需要时间和耐心。不难想象，在不久的决战中肯定会掀起一股赶制机械身体的新浪潮。

此次《决战Ⅱ》新增高级别机械身体种类颇多，设置复杂，需要仔细研究合理搭配才会产生超炫的角色。并且机械身体所需材料（冰魄）极难获得，需要很高等级和玩家间配合才能得到。这个时候，友情、爱情在寻宝、探险时会得到最大的发挥。

拥有全套属于自己的机械身体就完了么？不，还没完！下面为大家介绍《决战Ⅱ》机械身体另一大亮点——镭石强化系统。

机械身体强化是在镭石里的魔法设定移到机械身体。去米利达乌村找葛米登，点击机械身体强化就出现小窗口，把要强化的机械身体放在中间，放置设定的镭石按[OK]，移到机械身体后镭石会消失。机械身体强化需要XP 2,000和DN 200,000。可设定镭石有增加负重的，增加魔法攻击力的，还有减少恢复周期的，种类繁多。还有，一个机械身体只能进行4次强化。按强化的次数镭石成功率也不同。强化的次数越多，机械身体强化机率会减少。如失败，机械身体和镭石全消失或只消失镭石。大家强化时可要注意了，千万别"赔了夫人又折兵"。

[全新的星球]

密里布（PHILLPO）是被称为"雪的行星"的星球。在这个星球上，96%的面积常年被冰雪覆盖，是一个彻底的雪山王国。这里的生活环境相当艰苦，但自然资源却又异常丰厚。密里布原本有两大工矿业发达的城市，后因雪崩、山势严峻等自然环境影响未能继续维持繁荣。从此密里布没有了城市，人民生活也掉入了荒凋，他们只能以卖掉部分资源来换兑粮食。密里布星球上饥饿和寒冷伴随苦难生活从此拉开了序幕……

虽然自然环境恶劣，但密里布人民不甘于这种生活状态。为了找到新资源，他们动身开始探索，他们的目标就是那无止境的皑皑雪山。努力必将得到回报，密里布人民终于用自己的行动感动上苍。在大雪山中，他们发现了丰富的自然资源，生活再一次有了希望……

在找到全新的资源后，密里布人为了便利运送和贸易，他们特别建设了一艘宇宙空航。之后靠着资源获得的利润，人们在离宇宙空航不远处建起了城市——米达乌（Mildau）。至此当地人民再次拥有了繁荣的城市，生活从此开始好转。这个被雪所覆盖的星球又恢复了往日的兴盛。

米达乌人民为了适应艰苦的自然环境，特别研制出一种叫作E-Body的机器，将其装备在人体内可以弥补自身不足，抵抗外力侵袭。如今米达乌城不但拥有丰富的资源和发达的工业，还有了尖端的E-Body装备，与其他任何一个行星城市比，它的发展势头都相当迅猛。特别是以新建造的宇宙空航为平台开始资源和E-Body贸易后，它积累了庞大的财富，城市影响力日益增大。如今密里布的大部分年轻人已习惯了在富饶家园享受安乐生活，但以前那些开创家园的元老却清楚地知道密里布仍存在问题，因为目前仍然有90%的粮食要通过购买而得到，他们也常告诫年轻人不可松懈，要时刻防备。

因密里布人民原先过了非常艰苦的日子，他们的生活目标一直以来仅仅是能吃好住好就可以，所以甚少特意研究和调查自然资源分布情况。这里很多地区还未开发，原始地保存着丰富的资源体系，神秘而又古老。渐渐地人们开始担心不知何时会再次丢失城市的富足生活，为了防止这可怕未来的重临，他们开始着手研究城市周围的环境。在深入研究中他们发现，密里布行星前途无量，早已被淡忘的历史以及自然环境的秘密开始一个个被揭开……

就在形势大好时，其他行星上的人纷纷慕名来到这里，他们想学会E-Body技术。但E-Body研发者们却极力防止技术对外出口，不但不愿传授，还采取排斥态度。双方关系日渐恶劣，并逐渐达到水火不容的地步。导火索在一瞬间被激发，米达乌周围突然出现大批机器人，城市失去宁静。祸不单行，在差不多的时间段，又发生了研究所一艘科学运输船坠落失踪事故。不利的事情接二连三生，矛盾日益激化。市政厅无奈不得不招派许多猎人对付外敌入侵。

密里布的世界背景设计非常丰富，为玩家在行星探索从侧面提供了历史人文资料。实际游戏中为玩家准备了猛虎森林、旧飞机场地带、茫茫雪片平原、城市周边平原以及森林等全新区域供探索。其中又包含数十种全新Boss级怪物陪伴玩家，例如长枪兽、冰魔人、猛虎、虎王、冰虫、探测机器人和冲牙象等。

[创新的天空之城系统]

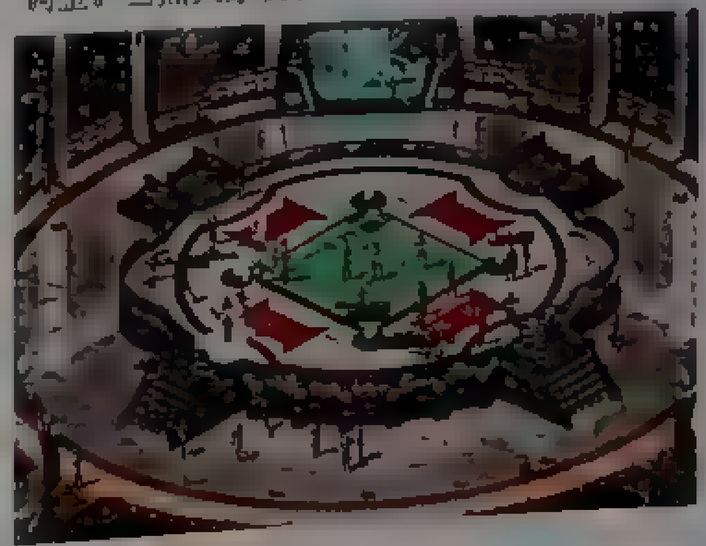
网游最怕什么？是怪物，还是烦琐的任务，或者永远走不完的迷宫？都不是，玩家最怕的是寂寞。当做完所有任务，一身梦幻装备，级别高高时，没有一个玩家是你的对手岂不孤独。但现在你可以放心，《决战Ⅱ》最新加入天空之城提高玩家互动。玩家可以分别在不同服务器练级，当级别和属性达到要求，可以通过NPC传送到宇宙飞船。在去宇宙飞船以前需要获得船票。船票可以通过做任务或高价从NPC处买到。在宇宙飞船的竞技场上来自不同星球的人可以PK和交易。并且通过在宇宙飞船的传送点传送到另一星球，实现玩家跨星球交流。即：所有服务器全部相通，任君选择！玩家大可以在人少的星球练级再到人多的星球上交易。星球多多，必有一颗适合您！

[不一样的决战]

《决战Ⅱ冰风传奇》不同于一般网游更新，而是在系统、游戏平衡性、玩家操作感上进行一次大手术，去掉陈腐，增加全新内容，对游戏整体进行一次细部调整，使决战更具亲和力，更能唤起玩家热情。可以说这次《决战Ⅱ》无论对新玩家还是老玩家都是一次全新体验。这次新增加了一些特殊物品，像高效体力恢复剂（一段时间内经验翻倍）；寻找魔法物品（增加魔法物品的出现几率）；更有趣的是KILLY MOVE，可以使你的PK值减少。其他像被打死也不掉经验的生命戒指，无视附加攻击的SUPPORT耳环都可使游戏增趣。而新增加的魔法也以不同现有的方式。暂时透露给大家的都是高级别强力辅助魔法，像Shild能暂时提高魔防50%，需级别80级，对打魔法型怪物很有帮助。

任务系统新增"解决兰肯纳斯行星里发生的各种事件"，届时会由情报员迪尔委托你各种任务。

一些小处改动，如全新制作的登录界面和地图分界也能看出《决战》的人性化设计和完全为玩家服务的态度。此次《决战Ⅱ》操作更简单实用，迷你地图可以确认怪物位置、级别及图像。而怪物从新合理分布。各职业平衡性调整。当然大家要在游戏中慢慢体会了。■



运营商：清华同方 教育资讯本部 http://www.edu-inf.com
开发商：SOFNET 韩国eSofnet公司 http://www.esofnet.com
客服电话：010-62963167 010-62963168

■名称 ■类型 ■制作 ■代理 ■上市 ■版本 简体中文

B

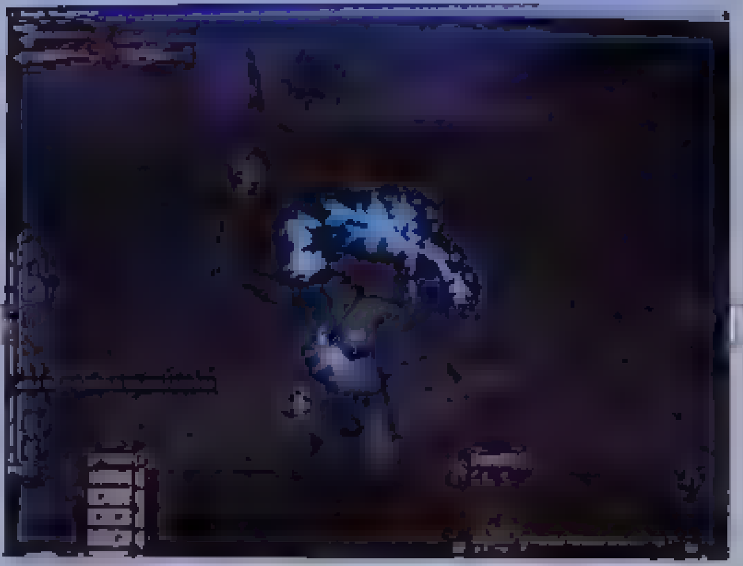
骑士

文/[illegible]

首先，我们来谈谈《骑士》的画面。游戏中的画面将3D绘图功能发挥到极致，提供了一般游戏不易见到的全3D画面。通过自由的视角给予玩家最大方便，实现比现有任何游戏都更便利的游戏环境。由于采用第一及第三人称复合视角，所以对四周环境皆可观察。而且随着时间流逝，玩家会发现游戏中有昼夜、天气变化以及支持全屏模式多彩多姿的魔法效果、各种人物动画等等，让玩家感受真正的全3D线上游戏的精华。另外《骑士》中有许多背景音乐，依照不同环境变化的多种背景音乐，它们在战斗时提供逼真的音效，在平时提供醉人配乐，更提升玩家乐趣。

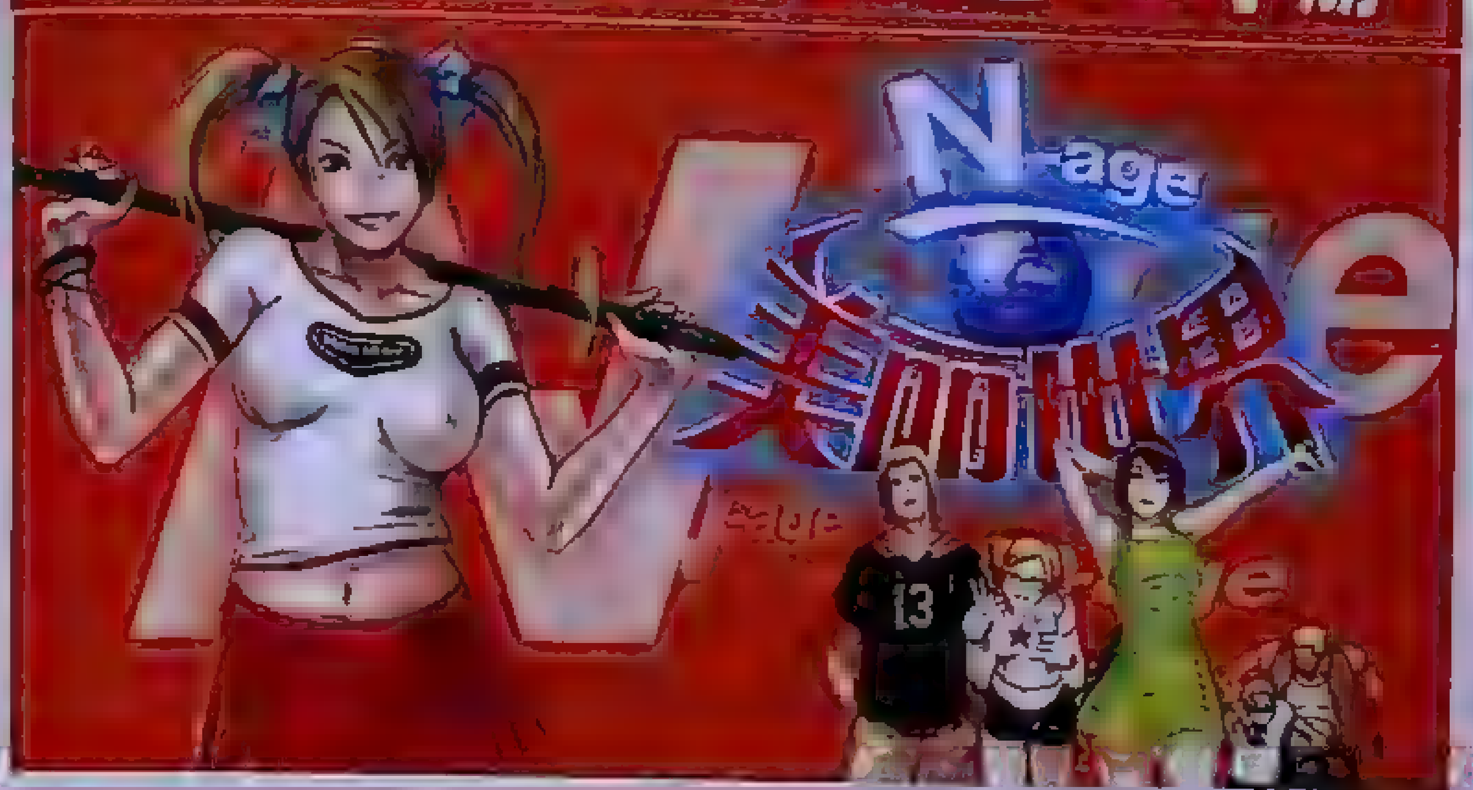
然后，我们再来说它的操作界面。简洁的界面给玩家更大视野。HP和MANA槽放在屏幕左上醒目位置使玩家对自己的状态一目了然。对话框可以隐藏，对一些不想被别人干扰练功的玩家而言实在是“世界清净了”呵呵！

最后我们聊聊《骑士》的操作。这个问题对一款新游戏很重要。往往游戏做得很不错，但操作起来极复杂，致使一些菜鸟玩家整天手忙脚乱，意志大失去了游戏乐趣。在玩过《骑士》之后觉得它的操作性很好，鼠标和键盘都可以独立控制游戏。还有我们所关心的交流不外乎聊天组队系统，公会和交易系统。《骑士》的组队和交易都非常人性化。在输入命令语后，对方画面上会出现一个交易或组队画面。相信聪明的玩家会从其中得到很多乐趣。还有它对练级系统的设定，不和其他游戏一样需要点选很多选项或按许多次鼠标，玩家选好想要打的怪后点攻击，就可以由自己人物一直打怪，直到打死。这个设定可以使那些觉的练级麻烦的玩家感觉轻松很多。这部分玩家占总玩家的多数，他们多为上班族，玩网络游戏的目的不在品什么游戏深层次东西，他们玩的就是一个轻松。所以《骑士》能在游戏中用时最多的一个环节（练级）上做到轻松休闲，无疑是抓住了这些人的心理，使玩家就有了留下来继续玩的理由。《骑士》也并没有漏掉游戏界老鸟。首先《骑士》的故事主线发生在兽族和人族间，这和时下最流行的即时策略游戏《魔兽争霸》十分相似，甚至连游戏中的3D效果和自由转换视角的功能也颇类似。就凭这点又可以吸引大部分玩家。还有就要说到此类游戏的鼻祖《Diablo》。《Diablo》之所以兴盛不衰，绝大部分原因就是因为游戏里装备的多样性和未知性。而《骑士》里打怪掉装备的形式正好也符合这一点。玩家会在不经意间打出一样稀世装备。这些特点足以把老鸟吸引过来。



总的来说，《骑士》是一款内涵丰富的游戏。给玩家提供长期而多样的乐趣。相信《骑士》一定能成为高水平玩家和休闲型玩家的共同首选！■

最强之道！N-age完全PK手册



作为一款都市背景的网络游戏，N-age的各种设定不但新颖独特，打破传统，更富有强烈的现代意识，是追逐时尚的年轻人的天下。笔者初接触N-age时，就对其独特的PK系统格外感兴趣，经过一段时间的研究，略有所成，不敢敝帚自珍，特拿出来让大家分享。

首先，请确定一点，我们要练的人物是完全PK战斗型的人物，因此要做好心理准备——也许跟你一起练级的朋友，到后期个个都比你高上10多级，那种落差感会很不舒服。

玩过N-age的玩家都知道，游戏中技能比等级还重要，即使一个等级高达45级以上的玩家，如果技能点加错，在PK场上就是个无用的肉垫——别人不一定打得倒你，但是你能起的作用也只是和对手干耗。所以，只有等级和技能并重，才能享受那瞬间给予敌手毁灭性打击带来的快感。

N-age目前总共开放三个职业，商人系职业明显不属于战斗型，所以这里不做研究了。以PK的角度来看，格斗士和舞械者各有所长。

格斗士路线

强烈推荐以下加点方式：蓄力+10，神拳百破+30满，移花接木+20，力挽狂澜+20，龙卷风+1。

加点中放弃加天罡正气，是最关键的一点。理由是，省下10点技能点加到其他点上去，尽早一天练出移花接木或者力挽狂澜。这两项被动技能一定要尽早加满，而不加满被动技能的格斗士，说句不好听的话就是废人一个（以PK角度来说）。不过这样加点法的代价就是等级超难练——别人加了10点天罡正气等于追加10点防御，在打怪物时优势分外明显。不过N-age后期练级都慢，所以也不要太担心，追上去只是时间的问题。

蓄力+10，追加攻击力，费SP不多，提升效果卓著，10点是个临界线，少了效果不明显，多了影响其他技能加点。

神拳百破+30，绝对必要，因为神拳百破20以上，每多加一点技能，技能攻击力都有额外追加，所以尽早把神拳百破加满吧！

移花接木和力挽狂澜各加20点加满，这两个被动技能是格斗士的专属技能，尤其是移花接木，按比例随机返还对手的攻击伤害——现在明白我们为什么当初要放弃加那10点天罡正气了吧？被郁闷了这么久，现在该是郁闷别人的时候了。想想当对手一个重击打中我们却被反回伤害自己时候的心情吧！这也是为什么说格斗士是长于单独PK的原因，记住一点，没加满被动技能点的格斗士就PK来说是废人一个，但是加满了被动技能的格斗士，就是对手的噩梦啦！

龙卷风+1，用途只有一个，就是练格斗技巧。仅仅只加1点龙卷风的目的就是不让技能威力过大，相应耗费SP的数量也少，这样加格斗技巧的速度快得惊人，而且同时还可以练格挡。

舞械者路线

舞械者和格斗士的区别在于，技能种类繁多，且没有被动技能。笔者推荐的加点方式是：蓄力+10，天罡正气+10，风火轮+1，然后是雷霆+40和七星连珠+40中挑选一项。至于雷动八方这些，个人觉得属于后期技能，先期一定要保证蓄力和天罡正气上的20点，再挑选雷霆和七星连珠中任一项发展。

对于舞械者来说，没有返回对手攻击伤害的被动技能，所以就不能放弃天罡正气，在没有给对手返还伤害技能的情况下，要保证自己防御力的加强。

风火轮跟格斗士的龙卷风一样，是用于靠怪物来练持械的技能，1点就够。提醒大家的是，舞械者跟格斗士不同，手上必须拿武器才能有攻击伤害，而用掠神、竹节棍这些练技能有些浪费，建议买些木棍，打坏了也不心疼。

现在着重分析一下雷霆和七星连珠。众所周知，雷霆在技能点数过30后就有额外加成，笔者算过，30点以后，大概是每多加一点就追加3~4的攻击力，雷霆40的威力实在惊人。而雷霆重击的缺点就是出招缓慢，间隔时间长，而对手在倒地后，后续的追加连不上，因此只要对手带满了充足的补血物品，一般就不会出现被雷霆秒杀的状况。七星连珠的优势在于连出七招，形成必杀——闪都没地方闪！如果在PK中，团队合作默契，4个以上的队员同时对一个敌人使出七星连珠，那么结果只有一个，秒杀！绝对的秒杀。

这就是笔者为什么推荐舞械的原因，七星连珠是很恐怖的，连击不会象雷霆那样发生敌人倒地无法追加攻击的局面，往往是一个七星连珠连上以后，后面人跟着追加，对手补血的时间都没有就被打死了。所以说，舞械者是绝对的团体PK里的王者！

说了这么多，大家应该对N-age的PK有所了解了，N-age的设定，等级和技能是绝对要并重的，等级不够，拿不了高级别的武器，穿不了高级别的防具，技能点加错了，发挥不了攻击力的长处。所以写这么一篇文章，希望对大家就PK这一角度上，有所帮助，牢记一点，PK的王道就是充分发挥自己的优势，打击敌手的弱势哦！■

RO 辅助型服侍经验谈

若说RO最难的职业是什么，随便问谁必然会告诉你是INT服侍（辅助型服侍），举个简单的例子，随便在大街上转转就能看到N多的服侍在摆摊赚钱，而一转的牧师却一天都见不到几个，比起成群的骑士、刺客可算是少的可怜，服侍升级之艰难由此可见一斑。

辅助型服侍之所以难练的原因，一是自己完全没有作战能力，完全要靠队友作战来分享经验升级，很可能在路边干坐一小时也没人来和你组队。二是没有经济来源，因为服侍永远在第二线，所以也就不能靠打怪捡宝来卖钱。虽然说服侍可以自己补血省了买药的开销，还可以经营传送生意来赚钱，但是对于现在动辄几万几十万的装备来说，那一点点收入实在是微不足道。

再加之服侍没有加快回复SP的技能，更使其处境雪上加霜。组队战中服侍的SP消耗极快，为了保证在关键时刻能加上血，必须要边打边跪地板来保证SP不至耗尽。实际上在和耗血飞快的纯剑士组队时，服侍能发挥的作用相当有限。虽说是困难重重，不过既然选择了救死扶伤的神圣事业，就算是硬着头皮也要进行到底罢。下面就为大家说说我的一些经验。

一 角色配点

★属性配点

对于辅助型服侍来说，INT是最重要的属性，INT除了可以增加治愈术的治疗效果之外还能加快SP的回复速度，可以使服侍减少坐下休息的时间，增加战斗的效率。因服侍法术施放速度都很快，所以不必考虑DEX，次一级的属性就应是能增进防御力的VIT和AGI，VIT能增加防御力，AGI能增加回避率。个人以为，由于主攻INT，在二转之前能分配在这两个属性上的点不应超过30，而到了后期面对攻击数百的怪物时，最后那一点点防御力的效果微乎其微，倒不如全堆AGI以求有幸躲过攻击。

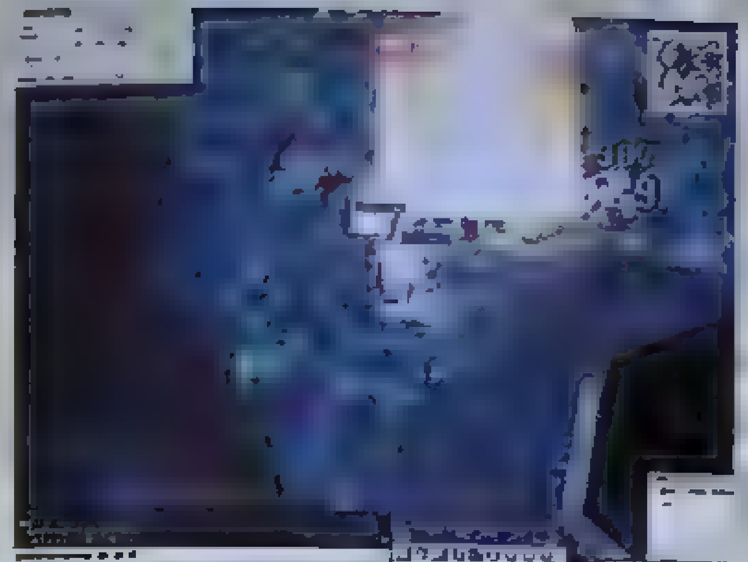
★技能配点

第一技能不用想，自然是治愈，即刻补血是服侍最重要的功能，所以治愈永远是优先升级的对象。治愈的公式：回复HP=(Base LV + INT)/8×基本回复量

第二技能首推加速，在服侍二转之前SP回复速度慢得让人抓心，而一次持续3分钟的10级加速能使以AGI为第一属性的盗贼或剑士提高一个档次的回避，可以大大节约耗费在补血上的SP。另一方面，一个跑得飞快的法师或者弓箭手也能更加从容地应付大群怪物，在危险关头也能轻松脱困。

第三技能天使赐福，据台湾方面的一篇纯技术分析中，天使赐福对SP回复有相当大的作用，这在后期可以使你不必学满神心，省下宝贵的技能点用在别的法术上。而且加10INT也使法师能更早秒蜈蚣，这对冲二转的艰难时期是相当有利的。

第四技能天使障壁则是以百分比来加VIT，虽然可以大幅提高VIT型战士的防御力，



但由于目前AGI型是剑士的主流，所以天使障壁的实用性有所减弱。然而天使障壁是二转后的几种重要法术的前提（霸邪之阵、幸运颂歌、圣之祈福），所以还是一个相当重要的技能。

第五技能传送，学他的原因一是图个方便，二是可以靠传送赚钱，第二学满传送之后可学光之障壁，用于保护队友免受远程攻击怪物的袭扰作用不小。而对于不缺钱的服侍（比如小号或者靠加血赚钱）则不必加满，若要追求战斗中发挥最大作用也可以完全放弃瞬移和传送，用省下来的点数加强其他技能。

第六技能减速，把减速排到第六并不等于说他没用，实际上在配合缺少肉盾的队伍作战时减速能发挥极大的所用，只不过是因为前面几种技能太过实用而降低了减速的价值。顺带说一下，减速打怪有时会MISS，待加到6级以上命中率就可以接受了。

除了这六种之外的技能皆效果一般或是对辅助无甚用处，学够前置点就可以了。

一个理想状态的服侍应该是这样：治愈10、光猎1、瞬移2、传送4、光之障壁1、加速10、天使之护5、天使之泪1、天使障壁2、天使赐福10。

当然，诸位未必就非得按照我说的方案来玩，千人一面也没什么意思，一些比较另类的配点方法一样有其生存空间。

升级时加点的顺序应以治愈为优先，要保证一次治愈能基本加满队友的HP。其余的几个技能按需加点即可，若主要和法师配合则先加天使赐福，若主要和盗贼配合就先学加速。

二 提前转职的注意事项

实际上，在JOB40以后不仅升级非常艰难，服侍这几种贫弱的法术能发挥的作用也因队友级别的提高而下降，所以服侍不一定非熬到JOB lv46再转。

若打算尽早转职则必须舍弃掉一些技能。第一种方案是舍弃瞬移、传送、和光之障壁，如此可以一次省去6~7个技能点而不影响辅助的效果，在JOB40就可以转职，而缺点也十分明显，因为没有传送，经济方面会十分紧张。第二种方案是舍弃光之障壁、天使障壁并减1~2级加速，虽然这样不愁没钱且灵活机动，但日后需要邪霸之阵等魔法时还需要补两点到天使障壁上。第三种是放弃加速，这样虽对转职后影响不大，但是缺少加速会使你前期作战相当困难。

三 组队基础

对于辅助型服侍来说，组队练功是获得经验值的唯一途径，所以组队的学问是每个服侍都必须掌握的。首先，一个队伍的最大人数应在4~5人，之所以这样限制原因有二：一是一个服侍SP有限且回复很慢，队员太多时将被迫不断休息，拖累队友；二来现在几个主要的练级地点基本都呈现人多怪少的局面，一个大组反而效率不高（当然也可以分头行动，不过就失去组队的意义了）。

其次是人员的搭配，就我的观察，游戏中攻击力最强的是法师和弓箭手（因为有属性箭，所以对特定的怪物杀伤力非常强）。而盗贼虽然攻击力差，却有很高的MISS，可说是二转前防御最强职业。所以说比较理想的组队是盗贼做盾法师主攻，与全剑士或剑士加法师的队相比，SP消耗更少，再利用加速的辅助，队伍可以去挑战更高级的怪物。

至于组队战的技巧则太过庞杂，在不同的区域不同的组合有不同战术，再此就不详述了。仅就几个经常发生的问题强调一下。

因为服侍SP消耗快回复慢，所以抓紧一切

时间休息。对于脆弱型的队员（法师，弓箭手）要随时加血，而对于肉盾则在其HP剩余1/3~1/4时一次补满。提醒肉盾在战斗中不要互相遮挡，防止加错血的现象发生。SP将要耗尽时要通知队友。

四、练级指南

笔者以为，照攻略打游戏是很无聊的事情，所以这里只简要地给出一个比较典型的升级例子，诸位大可另辟蹊径。

先到首都东去打小怪，这里怪物比较多升级快，唯一缺点就是有不少小盗虫偷东西。在升级时先加20~30点的VIT或者AGI，然后就直加INT。接着转职成服侍，先集中学几级治愈，仍然在首都东打青蛙，打到没什么经验的时候就去63号地图和人组队打蛇和鸟，到20级左右就可以去斐扬北的僵尸洞和人组队砍僵尸，打的时候要注意主动攻击的蝙蝠。待混到30级左右就去吉芬中央塔里组队打毒蘑菇，这里怪物经验不多但刷新极快且数量大，虽然整天看着成堆的蘑菇有些乏味不过升级还是蛮快的。等到了40级就可以去首都北找法师打蜈蚣一直到二转了。

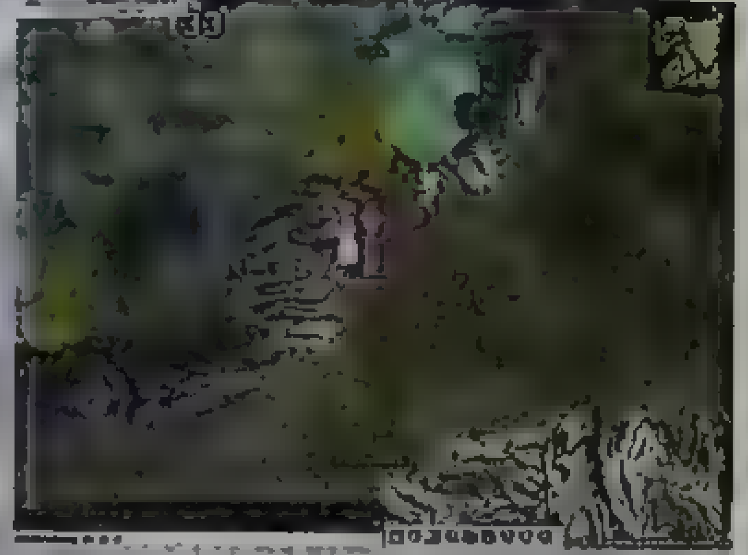
★服侍和法师配合打蜈蚣的技巧

一般的印象里，法师总是独来独往的，对组队作战兴趣不大。究其原因，初级的怪物一般都是被动AI，也就是说只有在挨打之后才会攻击。这样即便只有法师一个人也可以轻松地念完咒语一发KO之，并不必担心被怪物攻击。然而随着等级的不断提高，初级怪物的经验已经不能满足升级的需要，而高级怪却都是主动攻击或者是吟唱攻击（若有法师对其念咒便开始攻击）。现在法师应该感到有些进退两难了，打长老树精、蚓奴之类几乎感觉不到经验值上涨，而比较合适的蜓蜻区人又多得像海滨浴场，再高级些的人鱼之类挨一下又痛的厉害。这时就体现出服侍和法师组队优越性了——补血自不必说，加速和天使赐福能大大加强法师的机动性和攻击力，可以使法师去挑战更高级的怪物。而且法师偏重于技巧作战，挨打的次数少，对服侍SP的消耗也少，比起和一群战士组队要轻松得多。

首先来看看蜈蚣区的情况。蜈蚣区在首都普隆德拉上面两格，地图编号15，地图中的怪物包括有波利、艾斯蜘蛛和艾吉欧蜈蚣，有时也出现天使波利（魔法免疫，能抢工会石）和波利王。（见表一）

艾吉欧1633的经验，很诱惑吧。只要配合得当就可以完全无惧500多的攻击力，比起打人鱼鬼女之类升级要快得多。

再来看看人员的要求。对服侍要求要有加速技能，蜈蚣区中速度快的蜘蛛较多，没有加速的法师一旦被多个蜘蛛追击将很难还手。而且蜈蚣区中经常是一次刷新出数个怪物，若不幸落入包围中还可以倚靠速度脱逃。另外服侍的天使赐福技能越高越好，蜈蚣的攻击强且血多，杀掉一条蜈蚣用的时间越长就越危险。天使赐福可以有效地增强法师的攻击力，若法师能早几级秒杀蜈蚣无论是安全性还是效率都会大大提高。



对法师来说，常见的是火念或冰雷，偶尔也遇到主攻圣灵召唤的。用火系的打法是遇到蜈蚣先放火墙挡接着用火箭打，若未死就再循环一次。而冰雷则是先将怪物挨个冰冻，再用雷击。二者比较，虽然火墙加火箭可以一次对付多个怪物，但需要的空间比较大（一般都要边后退边打），而且怪物容易被身边经过的人引走。而冰雷虽然只能一次电一个，但冻住的怪物便可不去理会，若遭遇多个怪物反而比用火更加灵活。至于用圣灵召唤，给我感觉是非常费SP，打一会就得坐下休息。所以推荐诸位服侍尽量和冰雷法师组队。

与冰雷法师组队去打蜈蚣，要选择冰冻技能高的，一是冰冻级别对冻住怪物的概率有影响，二是高级别冰冻持续时间长，对多个怪物时可以应付自如。另外雷击的威力要保证两次之内能打死蜈蚣，拖的时间太长会增加危险性，而且会大大增加SP的消耗。

表一

名称	等级	HP	攻击	防御	魔防	速度	基本经验	职业经验
艾斯蜘蛛	25级	1176	178	10	10	快	353	171
艾吉欧蜈蚣	41级	4296	507	32	16	慢	1633	829

其他的要求：第一，因为危险性较高所以不能在Lag严重的时候来打。第二，两个人都能抵挡蜈蚣的一次攻击而不死。实际上能挨一击毙命也可以来打，只要你能忍受一晚上死个三四十次的话……

一般来说，能达到以上标准的服侍和法师大约在40级左右，一个服侍组一个法师。不推荐多人组，两个法师也未必能有更高的效率，而且还加重了服侍的负担。

★两个人配合的技巧

总结几个要点，大家务必牢记。在经过一段时间的配合练习后（只要你不是太笨，两三个小时就够了），你会发现打蜈蚣其实是一种有惊无险的活动。

第一两个人保证随时都是满血，挨打之后马上补满，服侍不必担心自己的SP会用光，对于一个法师来说，你的SP是无限多的。

第二学会喝药水。无论法师还是服侍，如果你们在这之前都很少用药，那么就从现在学起。喝药的时机一是你们两人都被蜘蛛追而无暇互救的时候，二是差一点就满血的时候，这时喝药是为了节省服侍的SP。

第三让法师保持加速状态。这样在法师可以快速和怪物拉开距离并施展冰冻，这对提高战斗的效率和安全性十分重要。在法师看到速度降低的提示时，可以给服侍发个信号让他再补加速。当然，有些法师一开始会不太习惯奔跑如飞的速度，服侍大可不必理会他的意见，只管给他加过去（我遇到的几个不习惯加速的法师到后来都加上了瘾）。

第四 后退后退再后退！打蜈蚣最忌讳的就是着急，一急起来被蜈蚣拱的机率就大大增加，反而使战斗的效率降低。这里所谓的后退是指：看到怪物先后退，不论你看到的是什么也不能立即施展冰冻，要先拉开至安全距离之后再动手；冰冻之后再后退，这里说的冰冻之后是指在施法完毕的瞬间立刻移动，若等你发现冰冻失败时再后退很可能已经来不及了；雷击之后也后退（在你不能保证秒掉它的时候），因为延时的问题，你会发现蜈蚣在雷击之后会向前跳跃一小段距离，所以雷击施展完毕马上移动，防止它突然跳到你面前来。

另外要提一下的是，要记住是后退而不是乱跑，后方是你已经扫荡过的安全区域。服侍在法师施法的时候也可以先后退一段看看后面的情况，防止法师后退时遇上新刷出来的怪物。

第五 不要让周围有能动的怪物。冻住之后别着急打，先看看清楚周围的情况，即使是尚未发现你的怪物也要先冻住再说。

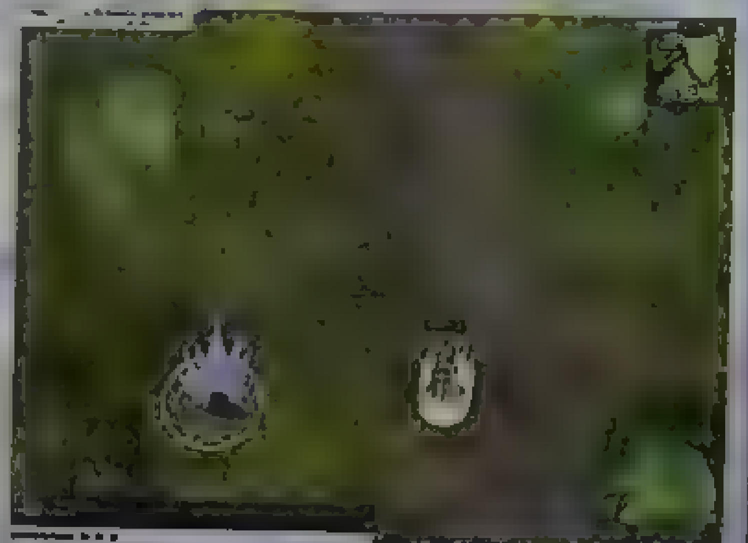
第六 三十六计走为上。前面以说过，蜈蚣区经常是一次刷新出数个怪物，若无法对付时就借速度优势一路狂奔，直到没有怪物追你的时候再回头打，切勿恋战。

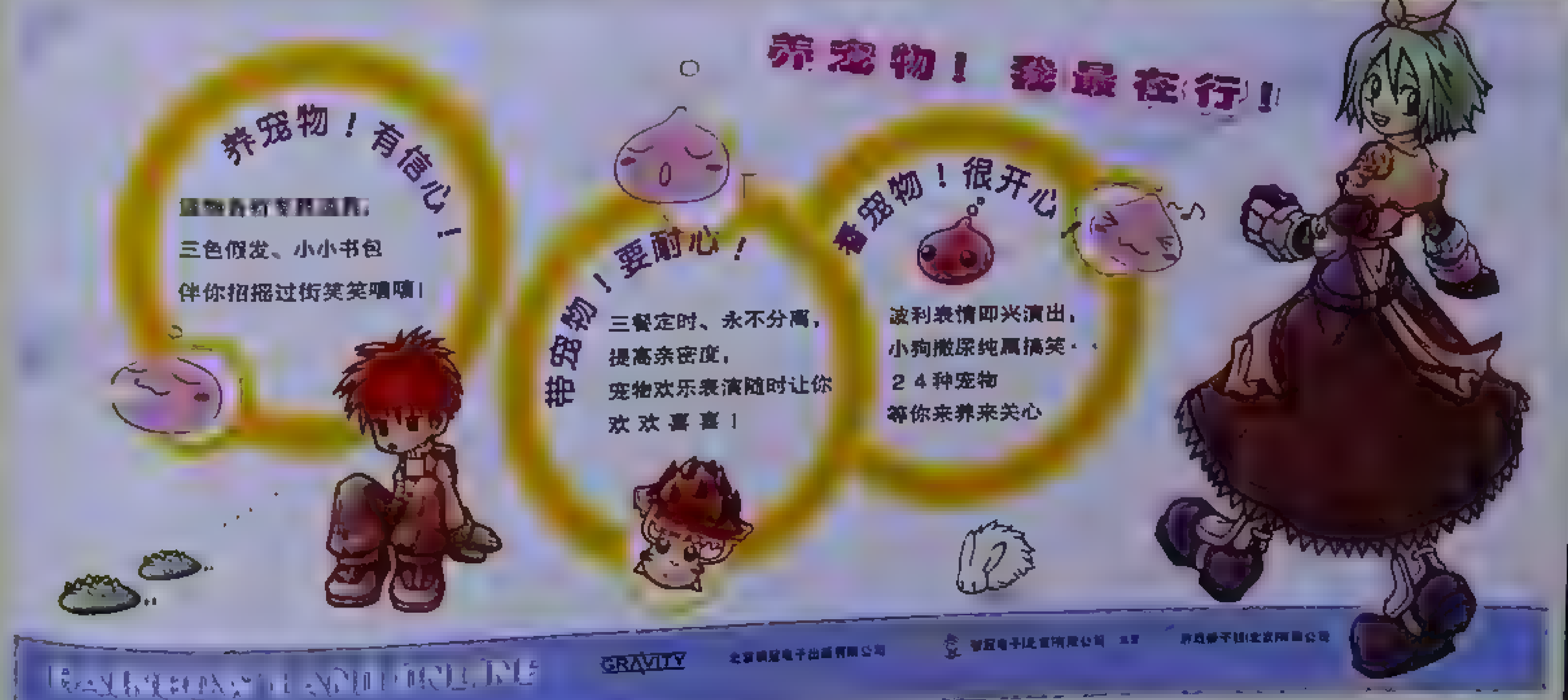
主要的技巧就是以上这六条，只要熟练掌握就可以轻松升级，其他的技巧大家就在实践中慢慢体会吧。

另外还有一些需要注意的问题，在开阔地休息，在法师还不能秒杀蜈蚣的时候会经常出现SP消耗很快的情况，在坐下休息时要尽量远离树木，防止被新刷出的怪物偷袭。绝对不要在怪物身边施法，即使法师可以一次雷击秒杀蜈蚣。因为我经常发现一些极没品的玩家会来破你的冰，他们并不是要抢怪而纯粹就是想害人（弓箭手只射一箭，法师只打一发圣灵，最近一段时间里我已经有十余次险遭毒手了，国人的素质由此可见一斑）。法师执骨，打完再分。有一些好心的法师会把东西留给服侍去捡，但是这种行为并不可取，因为不是自己打死的怪要过几秒才能捡，除了耽误时间外也容易把队形走散。左下的小高地上怪物比较少，两人初合作时可先在此做一段时间的练习。

以上便是服侍配法师打蜈蚣的技巧，一对熟练的搭档可以在蜈蚣区快速把40级左右的服侍带到二转。推而广之，服侍也可以更早与法师搭档而实现越级打怪快速升级的目标。

顺便说一下，蜈蚣区法师较多，请各位自觉不要抢怪害人，不要因为一时之快而伤了和气。■





EQ 图解新手指南

文/游柔

没有参加公测的朋友们一定大多被论坛中各色的任务、练级、地图搅的脑中五彩缤纷了吧！先不要急着去背那些装备任务、练级心得，会有很多朋友在一进入EQ后有种茫然的感觉，先看看这篇看图指南，熟悉一下刚刚进入EQ后的最基本操作吧。

一、登陆画面解说

登录游戏后，最先出现的就是这样的画面。

A、主聊天窗口：会显示一切游戏中的相关信息，字体颜色可以由玩家自由设置。在窗口中下方的单行框内，玩家可以进行命令输入或发出文字信息。

B、快捷键栏：提供了10页快捷键栏，玩家可以将所有的动作、表情、技能、魔法以及要说的话（需要先定义好）加载到这里，游戏中可按0~9的数字键来调用，非常方便。

C、法术栏：EQ中的你可以学会全部的法术，但只有记忆到这八个格内的法术才可以运用。使用方法是按「ALT+1~8」。

D、玩家命令栏：在这里有最常用的游戏指令，包括攻击、休息、登出。同时玩家也可以自己设定新的指令。

E、团队窗口：这将是在游戏中最常用到的窗口之一，具体组队方法见后面说明。

F、效果栏：如果你身上附加了任何辅助性的法术，比如狼之魂或隐身术之类，都会在这里显示出来，点击此栏内自己不想再要的法术图标，该法术就会离开你的身体。

G、个人状态栏：HP、MP及体力值，跳跃、攻击、游泳时体力都会减少，如果降到最低就无法行动，此三项都会自动回复，坐下休息时回复速度更快。

H、窗口选择：这里可以打开你的装备物品栏、进行游戏设置方面的调整、朋友记录等等，也能控制界面上其他窗口。

I、连接网速：是显示你与游戏主机的连接速度，如果是绿的是表示流畅，黄色是有延迟，红就比较危险了，处在掉线的边缘，如果正在组队冒险就一定要注意了。

J、宠物信息：死灵法师与魔法师最常用的东西，在这里你可以控制你召唤出的宠物的行动。幻术师召唤出来的宠物是无法控制的，所以幻术师们不用担心自己的这个窗口为什么是灰色的！

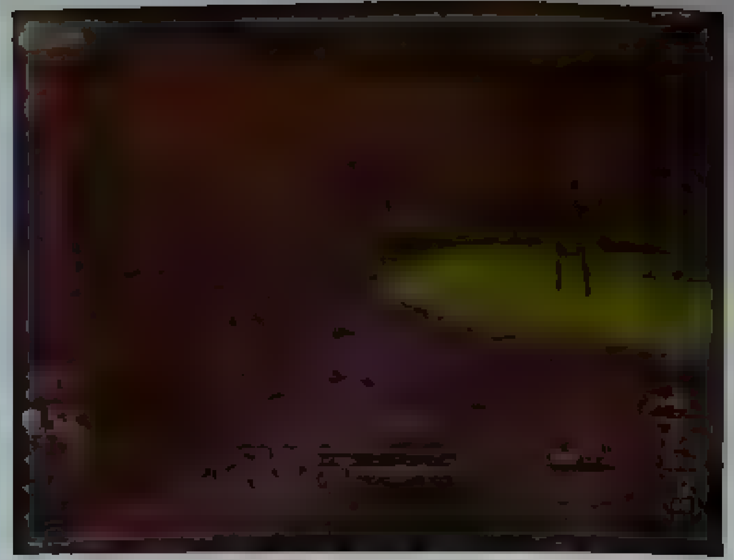
K、帮助窗口：不想再看就在下面那个小框里打个勾，然后关闭。

L、目标栏：只要选中目标，此栏中即会显示所选目标的名称及血量。

二、调整你的行动视角

刚进入游戏时，系统默认的是主视角，如果想选择其他视角可以按F9切换。微调可以按住鼠标右键完成，或按[Page Up][Page Down][Home][End]调整。笔者在这里推荐大家选用两种视角。

第一人称视角：玩惯CS、三角洲或雷神的朋友应该不会对这种视角感到不适应，当然部分人会有呕吐感，但本人最惯用的就是这种视角，习惯就好了。此种视角最方便之处就是选定NPC会很容易，鼠标不会被挡住，特别是近战，EQ中一定要在正面面对且能看到目标，才能近



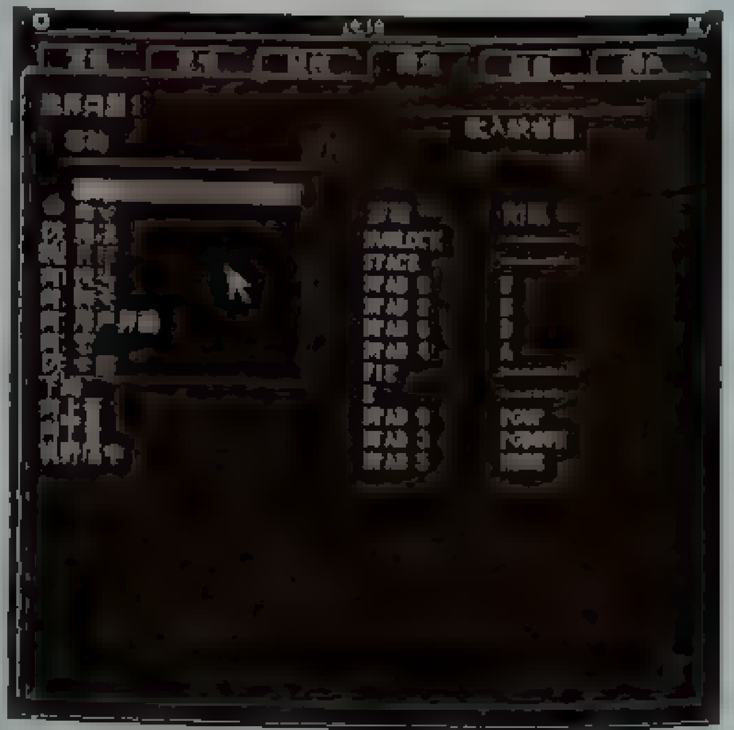
身攻击，如果不用这种视角，很容易因为看不到敌人而丧失攻击的机会。

追尾视角：适合玩惯牛化危机的朋友选用，观看范围比较大，而且容易辨别方向。优点就是视野相对开阔，不容易眩晕，跑动时比较好辨认道路；缺点是身体会遮挡住前面的部分。可以与第一人称视角混用。

三、设置操作快捷键

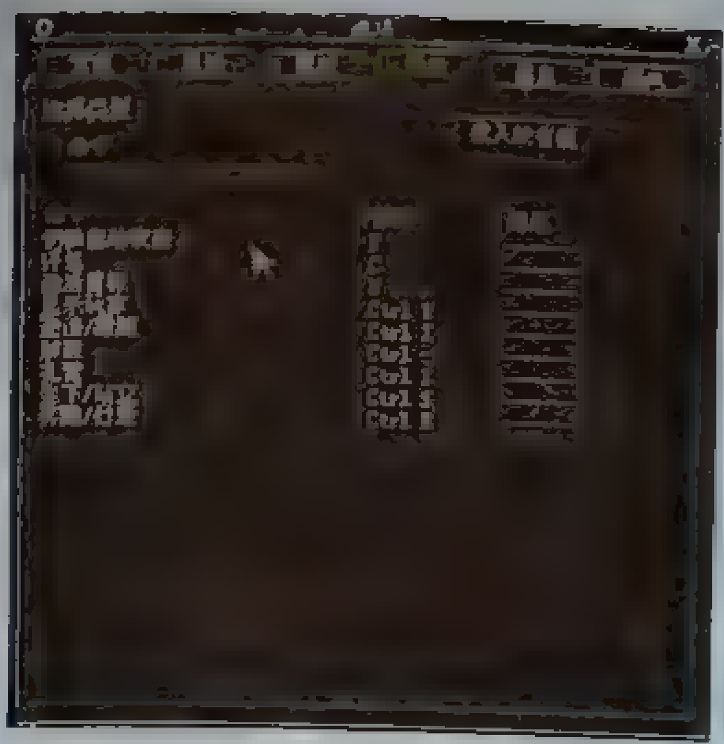
虽然EQ的控制可以完全靠鼠标来完成，但是大家也都知道，要想获得更快捷的控制及人物反应速度，还是要左手键盘右手鼠标那样来得好一些。因此，进入游戏后第二件事就是设置你惯用的键盘移动方式。

调用功能选单中的键盘菜单，左边类型中选择移动、命令、目标项，可以看到系统默认的控制键位。



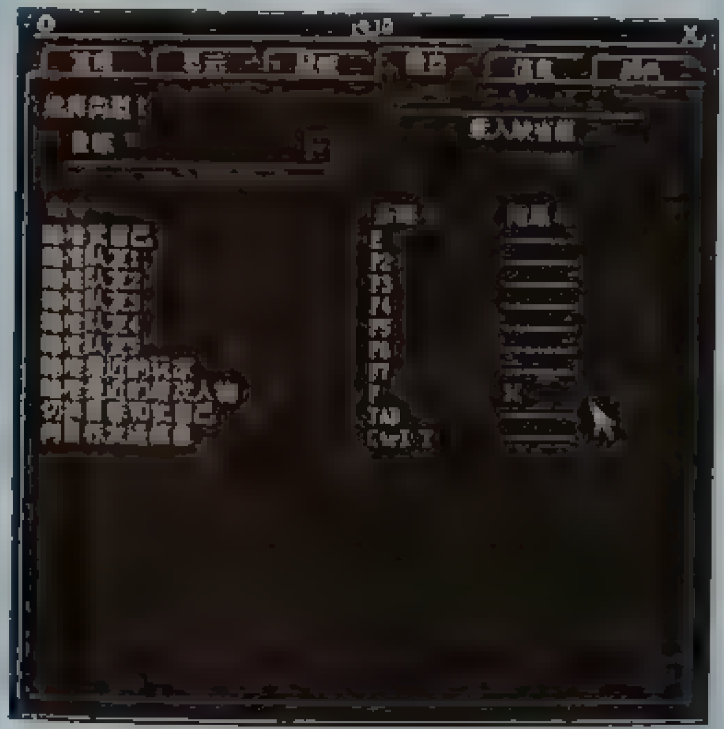
EQ自定义的移动键是上下左右键，这样跑起来很不方便，为了更好的利用左手，笔者按玩雷神和CS的习惯将移动设在W、A、S、D键

在命令选项中，将自动攻击设为F，评估C，跳跃Q，这样就可以腾出空格键，方便输入



中文（有的中文输入法会常用到空格）。

在目标选项中，最重要的一个键位是瞄准最近的游戏角色，笔者将其设在X，这样就可以边跑动，边瞄准怪物，然后攻击，大大的节省时间，也使左手的利用更方便。

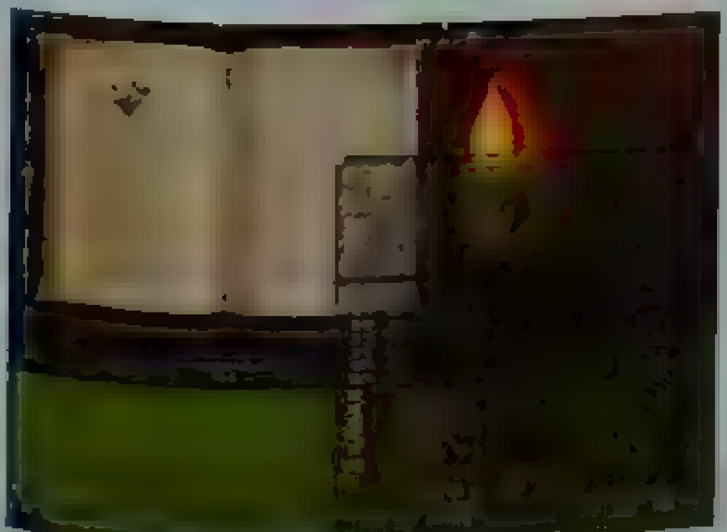


以上的快捷键位设定只做参考，个人有个人的习惯，大家可以自行设定。

四、抄写记忆魔法

EQ法术的记录和近身攻击的使用对新人来说比较复杂！EQ中的法术不像一般的网络游戏，学会了就可以使用，还有一些步骤。这里完全是龙与地下城类游戏的感觉，总共只有八格的法术栏，要求你面对不同的环境做出相应的法术配置调整。

点画面上方操作栏内的行囊选项，或按I键直接打开行囊。打开你的魔法书，点击法术栏下方书本的图标即可，拿起行囊中的法术卷轴，



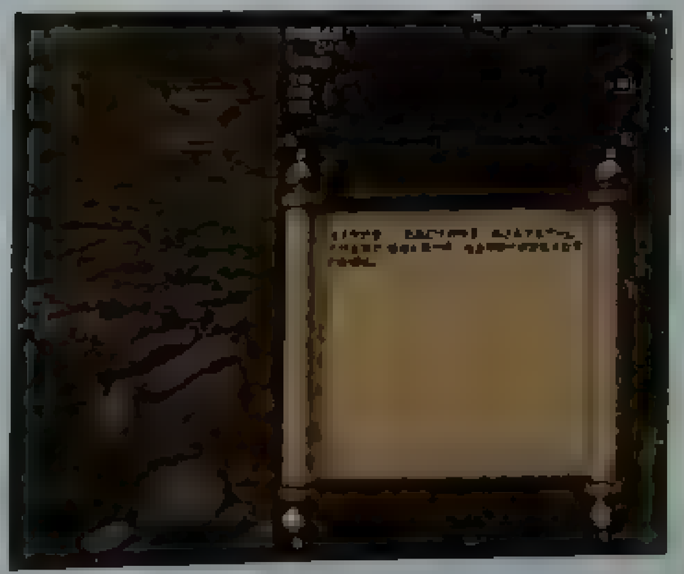
拖进魔法书中空白的法术框中，点鼠标左键进行抄写。

等待学习时间（右下方紫色时间条）消失后，将抄写好的法术拖至法术栏空格处，点鼠标左键开始记忆。

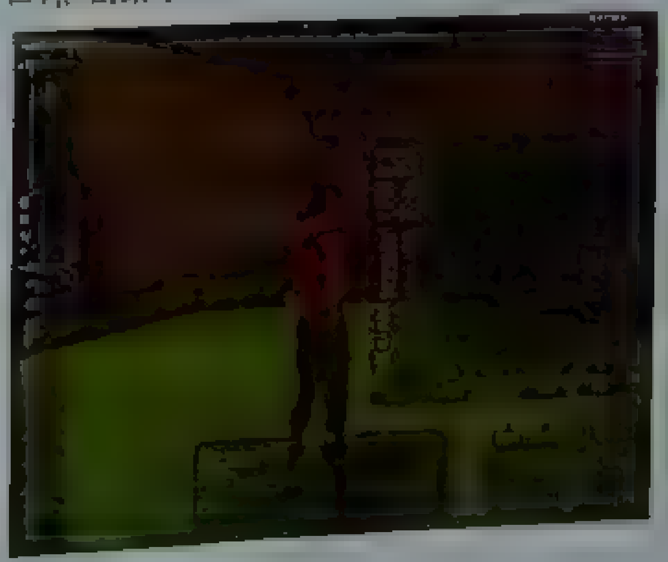
当紫色的时间条消失完后该法术即被记忆成功，点选施法对象后再直接点击法术图标就可以使用了。

五、领取新手装备

每个新人进入游戏，行囊中都会有一张入会的纸卷，鼠标右键点一下，可以查看其内容。



按照其中指示，找到目标NPC，然后拿起纸卷点在他的身上。之后会出现给予物品的窗口，点击给了。



换到新手装备，一件短衣。放到人物装备栏中间的黑框中即可自动装备。

六、攻击方法

选中目标后，目标栏内会出现对方的名字及血量。使用瞄准快捷键的玩家一定要注意名字，别瞄错对象。按下攻击图标，或自动攻击快捷键，即可发动进攻，右上角的玩家状态框会有红边闪烁，表示正处于攻击状态。近身攻击一定要保证攻击目标在你的视野内，并离你不远，不然会显示看不到目标无法攻击；法术攻击可以打到较远处的目标，距离视不同法术而定，同时法术攻击不受方向的限制，即你只要瞄准目标，只要目标在法术攻击范围之内，即使背对它也可对它施放法术。

七、组队方法

在 EQ 里组队是让你生存下来的重要方法之一，同时一个好的组队也会给你带来许多的乐趣。

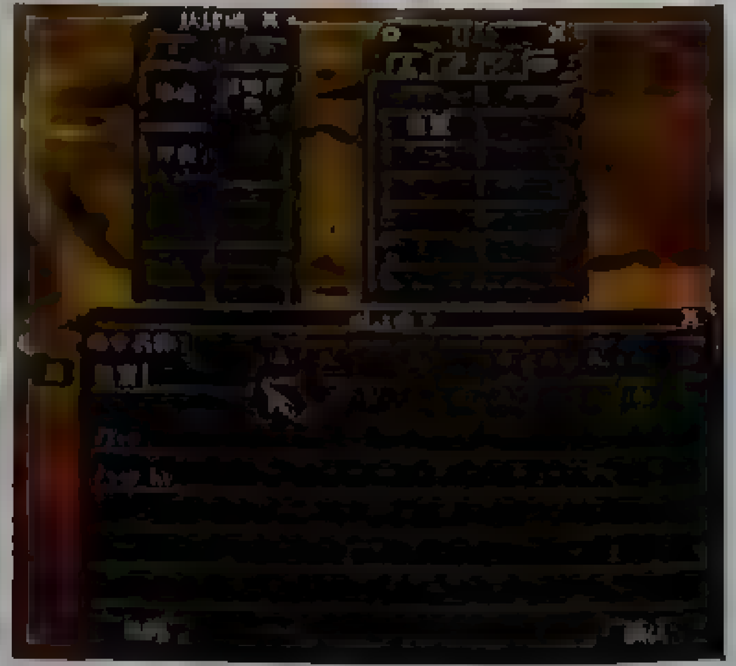
组队的方法就是先选中你准备与他组队的朋友，这时团队窗口中的邀请就会成为亮起状态，点击邀请就会向该玩家发出邀请组队的命令，如果该玩家同意，就可以组队。需要注意的是，所邀请的玩家已经在一个队伍中时是无法加入的，只有让他先退队。在你加入一个组队

后，能否再加入新的队员是由组建队伍的队长决定的，你无权增加队友，如果队长离线或者断线，系统会自动让在队时间最长的一位队员成为队长。如果别人已经组队，你再邀请他入队，系统信息会提示你对方已经有队伍了，你可以让朋友先退队后再组成冒险队伍。如果是别的队伍邀请你入队，你只要在团队窗口显示为跟随时点击跟随就可以加入队伍，不想加入只要点击拒绝即可。

八、快捷键栏的设置

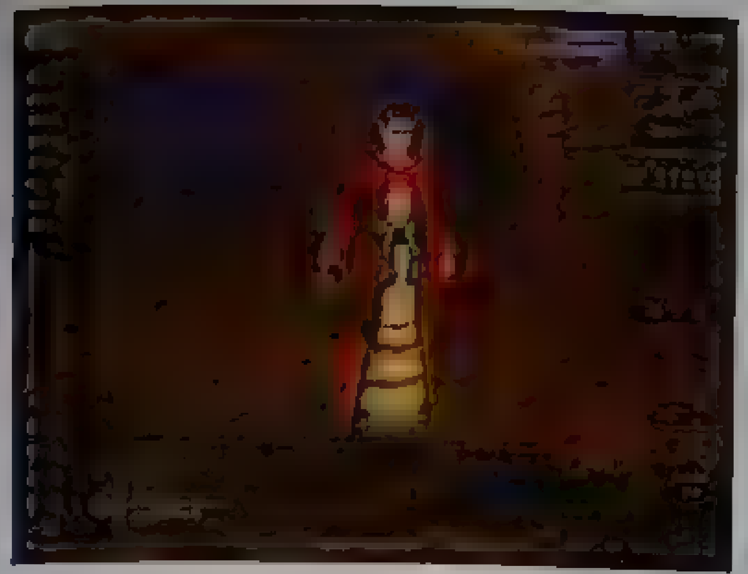
用 Alt+H 后可以看到快捷键的设置。具体设置方法如图：选择某个技能，然后左键按住不放，过上一会，就可以拖动它到快捷键栏了。默认情况下，点击数字键 0~9，就会进行对应的动作。这里我把数字键 1 设为踢击，2 感知方向，3 疗伤。

关于如何一边走路，一边练技能。如图，打开键盘快捷键设置界面，选择宏选项，把快捷键 1（系统默认为数字键 1）的第二选择设置为 E



的时候，我按下键盘 E，就会产生踢击的效果；同理，当我按下 D 键的时候，我不但向右转，还会产生使用方向感知技能的效果。我不推荐用 W，具体原因试试就知道了。

宏的简单用法：如下图，在行动栏的第四选项卡上，已经预先定义了 1 组宏。和快捷键组不同，这 10 组宏都是同时发挥作用的，它们的区别在于宏的内容和名字。这里我简单定义了一个显示自己位置后再说一句话的宏，取名字为位置，按照第二步的方法，也可以把"名字"的



按钮拖放到左边快捷键上去。这样，就可以用一个按键实现多条命令了。这个功能相当重要！以后你练习某些技能的时候就知道宏、快捷键的妙用了（最妙的比如宏中有宏）。

九、新人要注意的几点

1、在进入任何有 NPC 的地区里，一定要养成用鼠标右键或者按 C 键评估 NPC 的习惯，因为阵营不同的原故，不少地方是不允许特定的阵营玩家进入的。

2、在进入一个不熟悉的新地图时，请沿着地图的最边缘走，这样会降低遭遇危险的机会。

3、食物和水放在身上就可以了，会自动减少，如果是自己吃的话会比较浪费，因为你上一次吃的再多，到下次还是会减少相同的数量。

4、新手不要离开城口或村口太远，如果有打不过的高级别敌人可以跑回卫兵处寻求保护。不要想通过跑来摆脱敌人，在你没有狼之魂或者敌人没中陷阱术的情况下，EQ 里面的敌人永远跑的比你快！

5、物品的属性可按住鼠标右键 2 秒察看，纸卷用鼠标右键点一下可以阅读。买卖物品因人物魅力高低会有不同，魅力高的有优势！遭到降魅力的魔法攻击后（例如臭鼬的臭气攻击）魅力非

常低，千万别去买卖东西，等效果消失再说！

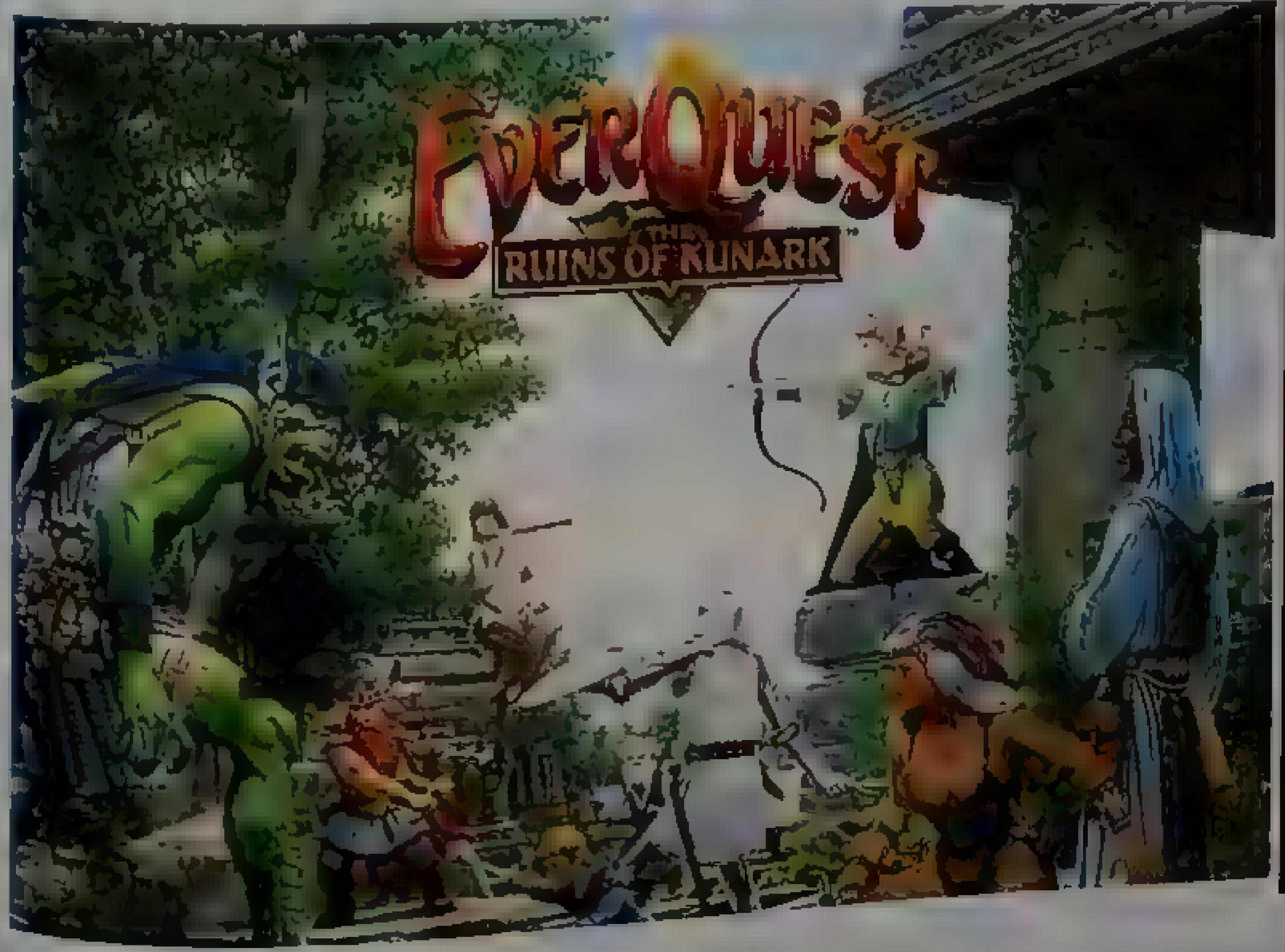
6、游戏中点中 NPC 并按"H"和它对话，重复他对话中带"[ ]"的关键词，会接到任务！回答的时候要灵活，比如他说有[特殊技能]，你重复"特殊技能"没用，要问"什么特殊技能？"才行！任务需要的物品有的要去打，有的在商店可以直接买到，多去几个店看看！交给 NPC 任务物品和合成其他物品时，不要叠着放，会失败或者被"吃"掉！同样的物品也要分开一个一个的放！

7、与其他游戏不同，EQ 不允许抢怪、谩骂、用公开频道聊天等不文明举动，如被其他玩家投诉 GM 会先调解警告，不听会被封，非常严厉！

8、不同种族出生在不同的城市，种族之间有矮密和敌对关系，去敌对的城市会被卫兵挂掉！

9、去到新的城市后要去找缚灵者纪录重生点，否则死亡后会飞会出生的城市！

以上只是 EQ 中最最基本的操作和一些注意事项，希望没有机会参加内测的朋友先不要急于去理解那些练功的心得和一些比较复杂的操作，要先从最基础的学起。当然，已经有所了解的朋友就可以跳过本文不看了！总之祝大家玩的开心！■



魔剑 刺客心得

文/赤红13

《魔剑》马上就要开始公开测试了，不知道届时会不会产生很多东西，写这篇文章除了要给自己不算短的《魔剑》内测生涯留些纪念，同时也希望能对读者有所帮助，不能说是绝对正确，姑且当作一种参考好了。

刺客以它的神秘感吸引了很多人，在《魔剑》中选择刺客的人也很多，但是其中有些人很误解这个职业，认为只要是刺客就天下无敌，见一个灭一个，一出手就能秒了别人。所以，我特地选择这个题目来揭开刺客神秘的面纱，让大家可以进一步了解刺客的生活，也好在游戏中做出正确的职业选择，踏上征服《魔剑》世界的道路。

因为种族是随大家喜好选的，所以这里不多说了。种族各有优略，大方向是选敏捷上限高的，小方向是随附属职业而挑选。现在来说说刺客开始的属性和天赋的分配，首先职业选浪人，然后把基本属性上的智力和灵力点数都扣掉，浪刺开始是没必要加智慧的。然后点左下角天赋选项去选天赋，每个天赋都要用到属性点，浪刺的好处就是天生一双巧手，也就是两手都能使用武器，同一回合可以进行来回两次攻击，所以这样能省不少技能点数。

选天赋时，凡是加属性上限的都不要选，因为在游戏里都能打到，没必要浪费在这里。首先必选的是加武器技能百分比的属性。浪刺可以选择两种武器，匕首和单手剑。至于选哪个武器来用，也是各有优缺点，全凭个人爱好。匕首速度快，攻击频率高，命中高，但是伤害小；剑刚好相反。如果是附属职业要选择剑舞者的话就用剑，其他的一般用匕首。选择了加10%武器技能的天赋，有很大好处，可以省技能点和金钱。天赋可以选两个，笔者还选了另一个"盗贼大师的弟子"，但是除了加5%移动速度外，没得到任何特殊技能，被很眩的名字给骗了，郁闷。

选好天赋后就开始加属性，把你选天赋剩下的所有点数都加到敏捷上。这样就完成了一个浪刺的基本准备工作（以后升级我是4敏1体的加，敏在15级左右就能到上限了。然后开始升力量、体力，升智力什么的纯粹是浪费，不是法刺就先不要去升它了）。选好人物后进入第二个出生地，也就是新手村，这里是禁止PK的，所以大家可以安心练功。

浪人的练功路线是：1~3级在新手村门口杀蜘蛛和蛇，3~10级可以和别人组队去杀地精。地精的位置在新手村东北方向的一个沼泽里。地图上看颜色是咖啡色的盆地（注意地精是主动攻击的）。10~20级去花区砍花，走法是从新手村一直往北，很远……走到一处废墟（地图上显示是黑色的那种砖头铺的一个正方形），废墟的祭坛上有三个传送点，进入红色的那个就到花区了。注意不要直接往里面冲，沼泽周围有很多蜥蜴战士和鳄鱼，主动攻击而且会追人，甩不掉，被追上了就只能等死。所以要经常看地图，有红点出现就要去看看是什么怪物，不要往上冲，除非你有自杀倾向。花基本上都在地图中有大树的地方，有建筑的地方就全是蜥蜴人，不要轻易靠近。（注意：在更新版本中花已经改成远程攻击的了，不好惹了，55555简直不让战士活啊，只能去和人组对杀鳄鱼了。）20~30级可以换城市了，新手村是回不去了。去沙城北面山坡上和别人组队打蚂蚁，南边杀红皮战士。刺客和战士类的只能跟别人混经验，自己是打不了的，10个战士去杀蚂蚁没一个能回来的（混把混吧，不是罪~）。30级以上去KC城左面和人组队杀蜥蜴战士，还是跟着混。

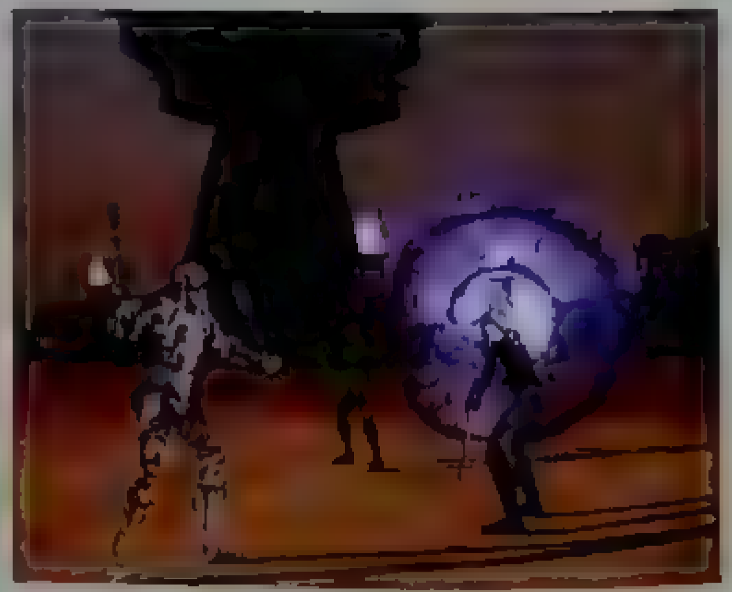
《魔剑》里面组队是必须的，因为这里不造就孤胆英雄，一个人练级是很难的，除非你有自虐倾向。练级除了法师好用外其他都要跟着混，有大混混和小混混之分，战士都是大混混，没多大用，其他的总还有点小用处，所以就是小混混了……

等你的浪人到10以后，就可以转刺客啦。转刺客的位置在沙城的右上角，现在具体介绍一下怎么去！

首先到新手村子的银行里，把身上的钱和物品都存起来（沙城是自由PK城市，有些变态会专挑转职的新手砍，抢东西）。然后到雕像下面双击那个NPC，选择叛逃选项，然后选取第一个城市点菜单下面的对号，就会自动传送到沙漠城市的生命之树底下。读取完地图后，确定自己的方向，往沙城最东北角跑，在最右上的一个小帐篷里面有个埃克族的杀手美眉（咳，是老师>_<），不要双击她，用Ctrl+鼠标左键点她，选择进阶职业就可以转啦。

职业技能是游戏里混饭吃的工具，不能小看，大家要认真对待，技能点数都很宝贵，不要轻易浪费。技能分两种，一是武器、铠甲和本身职业特有的技能；二是战斗技能，包括各种法术、特技等等。每升一个等级就会给你几点去升技能，每个技能升级都要钱，而且还要花费点数。新手村左面的建筑里有训练师可以帮助升技能，转刺客以后就要在沙城转职的地方升了。如果一个技能要钱太多，自己又不是很急用，最好先不要去升它，等你等级高了，相应的它的训练费自然会降下来。

浪人的固定技能有：轻型铠甲（浪人只能穿轻甲，技能升的越高能用铠甲的等级越高）、杖术（不用解释了吧，有见过刺客用棒子敲人



的吗？所以就不要升了）、剑术（用剑的就可以升）、匕首术（同上，不过是专精匕首的）、疾跑（垃圾魔法，耗费50点体力换回几十秒的狂奔，不划算）、隐身术（垃圾魔法，隐身时别人是看不见，但是你自己也不能动，一动就显形了，不过转了刺客以后非要学它几级才能出高等隐身和潜行）。这些技能开始不要去狂升，等到有装备要求的时候在去按要求升。

10级转了刺客以后，固定技能多出几个：影术掌握（刺客混饭吃的东西，只有升他才有新的东西出来）、闪躲（增加闪避几率，升不升随个人吧，不过我是升了那么几点）。还有就是匕首掌握，匕首训练到80%会出现，不能和匕首技能叠加。现在主要是作用于其他技能要求，还没有发现到武器要求这个技能的。

刺客的战斗技能，因为本身很多技能都是同一个效果，就不一一列举了。法术方面，因为开始职业选择的是浪人，所以浪刺不是主修魔法的职业。

「暗影闪电」，单体的冰冻系魔法，可以把目标麻痹几秒，完全没必要去升，因为主攻不是它。用来引怪倒不错，如果是PVP的话，等你放出来敌人也能砍你几下了。不过初期只能用他来对付天上的目标。

「致盲」可使目标的攻击和防御大幅度减少，一级时就能减60%，持续30秒，这个还有点看头，费几个点升一下也是可以的，推荐。

「触电」，垃圾魔法，能使目标眩晕几秒，范围短，要距离很进才能用，而且速度爆慢，不要在这个上面浪费点。

「影之斗篷」，这个是好东西，可以提升抗冰冻系和本身的防御。加的多，时间又维持的长，唯一缺点是只能给自己加，强烈推荐！

「解毒」可以给别人用，加多少看个人。

「淬毒之刃」，魔化武器用的魔法，不知道是本身没开放，还是这个技能有BUG，用出来完全没有效果。

辅助技能方面：

「躲避」主要是在战斗中施展，加命中、降伤害，加不加看个人。

「精确姿势」，进阶的浪人职业都有吧，主动技能，加命中、降伤害。

「防守姿势」，同上。

「正常姿势」，还原前面面两个的状态，转为普通模式。

「潜行」，刺客的招牌技能。学它时要先把隐身术升到一定等级。进入潜行状态以后别人不会看见你，而且可以移动。不过本身速度要降很多，随技能提升降的百分比减少。在进入潜行期间不能战斗，不能被法术打到，要不然会打断技能，进入攻击状态和施法的时候会自动显形。其他职业好像有能看见潜行者的技能（不过看见的也是半透明）。刺客偷袭全靠潜行，卑鄙人士也可以用它进怪物堆里去拣别人尸体，居家旅行必备之技能。

「战斗技能」，匕首的技能是各种背刺，用剑的也有不同名称的技能，但是没有多大区别。《魔剑》里背刺不像有些人想象的那样"背刺就是先进入潜行然后突然在出现才给人一刀"。《魔剑》里的刺就是一种在战斗时瞬间提升（有些要减低）攻击、防御、命中的技能，并且有些还附带各种各样的恐怖效果。所以说，背刺是只能在战斗状态中才能施展出来，这些刺都不能通过训练去学新的，满足了一定条件就会出现新刺（第一条件是等级，等级一定要到，其他还关系到影术掌握，匕首剑术等等）。

现在提一下各种刺附带的效果：最普通的刺，只加伤害命中防御等等，没有任何效果；昏厥在施展的同时会造成对手眩晕状态，也就是定住了；陷阱降低对手速度；衰弱降低对手各项能力；挑衅作用在PVC时，对怪物使用，怪物会放弃当前目标，优先进攻你；流血伤害效果PVP最有用，施展成功后就等于在对手身上切出个伤口，造成持续伤害，不管是你坐下还是站起来都会不断掉血，直到效果消失，而且流血的时候会打断别人的施法，不过在更新版中流血状态已经能够使用医疗术回复了。

关于PK的时候，刺客没有什么优势，也没有什么略势。伤害虽然不是很高，不过刺客的闪躲性都很强，让人半天摸不到。加上各种各样的SM技能（还是一句话，死之前一定要给对手加上伤口），完全能做到"我死了，你也别想活"这个状态，特别是偷袭的时候基本能轻松解决对手，何况还有未知的毒技能……

最后的话：刺客这个职业是不可能当战争的主角的，他只是影子部队。不能向战士一样冲锋到最前线，但是他却向一柄锋利的匕首，能直接插入敌人的心脏。刺客往往能主导战争，带来最后的胜利！！让我们一起期待魔剑公测的到来。

奇迹 0.85 死亡沙漠资料详介

奇迹》(MU)在大陆开通好几个月了,众多练功狂人也在努力的狂冲级别——还不是给那个 220 级才能建立的梦幻职业魔剑士诱惑的——但是,由于目前地图只开放了一部分,所以当玩家到达一定级别,势必进入漫长而痛苦的瓶颈阶段。

0.85 以前的版本中,无论什么职业,当级别到达 120~140 时,已经意味着最痛苦的受虐时代来临,因为,无适合的怪可打——杀 100 只怪物,却发现自己的经验值没加一点。这往往会导致人们的心理失衡,提前到达颠峰期的高级别玩家们,只能用无尽的杀戮来发泄过剩的精力。现在,MU0.85 开放的新地图——死亡沙漠,终于又点燃了众多高手们心中的斗志。为了让大家更了解死亡沙漠的实情,笔者特整理了一份资料,供大家查阅。

一、怪物资料

怪物图片	怪物名称	等级	体力	最小攻击力	最大攻击力	防御力	防御成功率	所掉宝物
	铁脊怪	76	14000	270	330	220	130	极光书 黑龙王护手 黄金斗士召唤石
	巨齿兽	78	17000	310	370	240	140	黑龙王之靴 圣者之弩
	铁轮战士	80	20000	340	400	260	150	爆炎术 亚特兰蒂斯之铠
	破坏骑士	82	24000	370	430	280	160	黑龙王之盔 破坏之剑
	黑炎魔	84	27000	400	460	300	170	黑龙王护腿
	魔王扎坎	90	35000	500	600	400	185	黑龙王之铠 破坏之杖
	炽炎魔	93	41000	600	700	440	220	毁灭烈焰术

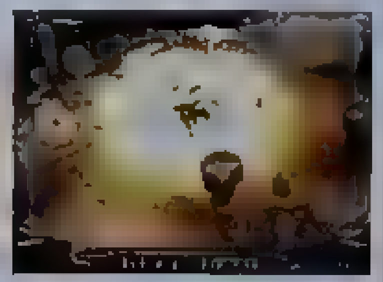
死亡沙漠中的怪物级别是现在所有怪物中最高的,目前 140 级战士进去只敢在入口处打,法师带着妖精才可以挑铁轮和破坏骑士,相信进了沙漠的人们,都会怀着对极品装备和各种宝物的幻想,但是其中的辛苦以及刺激,真不是简单语言可以形容。好在,铁脊怪和巨齿兽相比海魔希特拉容易杀的多,经验值又相当,也不妄大家冒着生命危险来一回了。

二、超绚魔法时代

图示	名称	等级	要求智力	攻击力	使用距离	耗魔
	爆炎	80	436	70	3	150
	毁灭烈焰	93	576	100	0	200

以上两种均为新增法师魔法。爆炎的攻击范围 3,攻击 70,从各项数据上来分析不能称之为最好的魔法,可是在练级中,实用性与便利性却是超越了所有魔法的。其发动速度快,操作灵活,并且消耗魔法少,组队的时候配合全智 MM,可谓无往不利!在 MU 的魔法技能中,耗费魔力与威力是成正比的,但是还需要兼顾到发动时间和攻击距离,所以综合考虑,爆炎可以称做是最好的攻击魔法。不过目前能打到爆炎书的人还不多,所以价格也是一直很高,30 颗石头不知道能不能买到,所以目前还是极光的时代啊(一本极光已经降到了 1 祝的低价位,当然不会象以前那样难得了)。

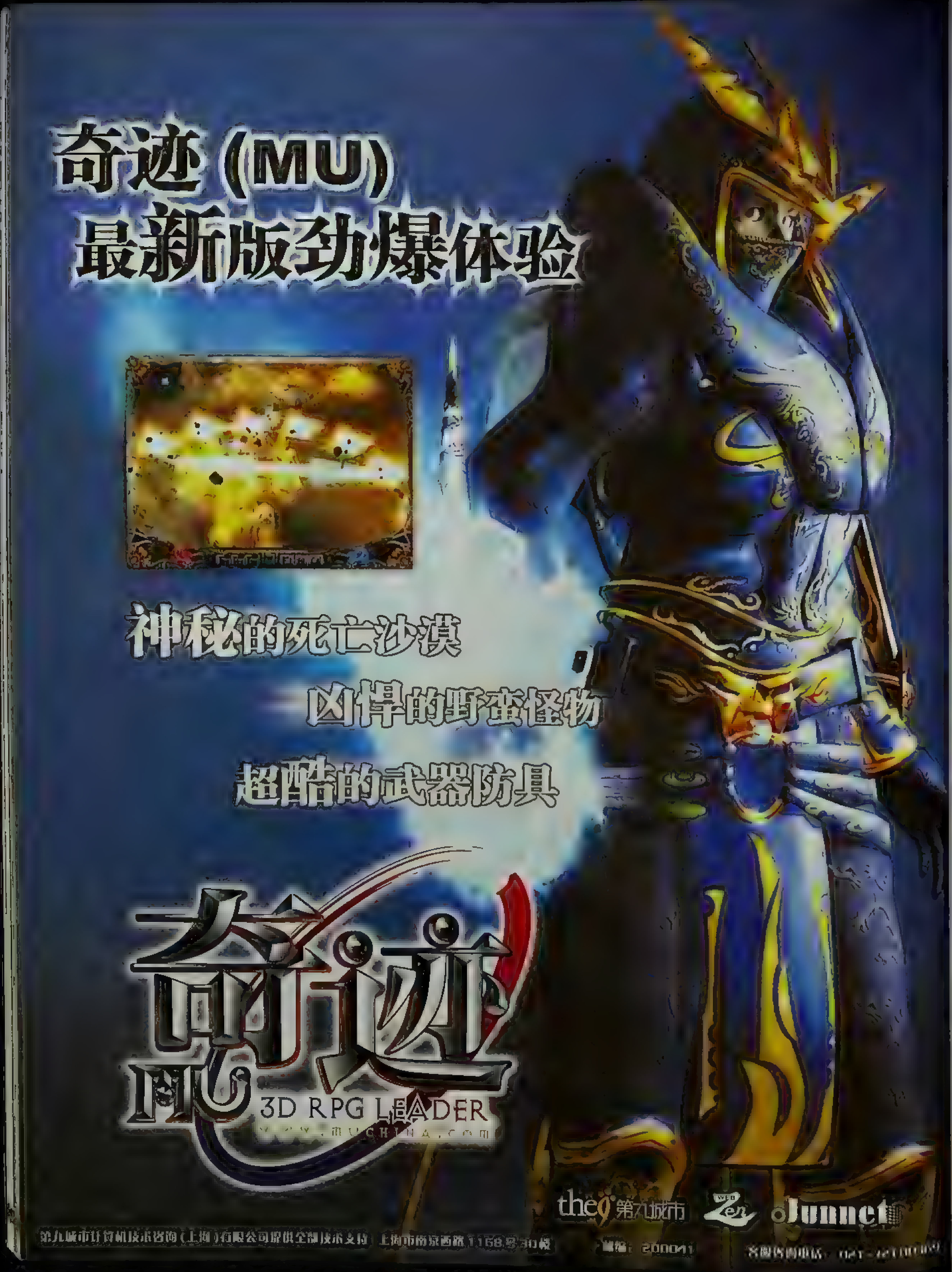
至于毁灭烈焰,是只适用于 PK 的魔法,目前还没有人打出来吧?至少笔者是没见过!听说有特殊的用途,以后大家自己去尝试吧!



三、妹妹守护神

召唤兽: 黄金斗士
等　级: 76
要求智力: 300
召唤兽体力: 3700
最小攻击力: 175
最大攻击力: 185
防御力: 120
消耗魔法 350

带斗士的要求并不高,当然黄金斗士召唤石也不是那么好打的。黄金斗士拥有良好的攻击力与不低的防御力,各项综合指标都不错,可惜性价比不好,稀缺商品总是会被炒到很高的价位。0.85 的改动对妖精弓箭手可以说有利有弊,利的方面是增加自动攻击/自动瞄准,杀怪或给同组的人加攻防补血会相对容易,不会眼睁睁看着同伴挨打了,而弊端就是逃跑很不方便,很多时候都无法自主攻击。



四、梦幻装备

名称	等级	要求力量	要求敏捷	防御力
黑龙王之铠	90	479	182	48
黑龙王护腿	84	448	171	40
黑龙王之盔	82	438	167	30
黑龙王之靴	78	417	160	24
黑龙王护手	76	407	156	23

名称	等级	要求力量	要求敏捷	最小伤害	最大伤害	魔法攻击力上升%/技能
破坏之剑	82	413	167	82	95	旋风斩
毁灭之杖	90	182	47	90	98	45
圣者之弩	84	146	423	86	108	多重箭

这里需要说明的是,在我们的实际测试中,新装备的实际数值高于官方所提供的装备数据。以下为官方所提供的数据。

名称	掉出怪物等级	攻击力 MIN	攻击力 MAX	要求力量	要求敏捷	力量	敏捷	卓越掉出怪物等级	卓越攻击力 MIN	卓越攻击力 MAX	卓越要求力量	卓越要求敏捷	攻速	单/双手	技能
雷神之剑+9	59	86	94	252	149	9	5	84	116	124	319	186	30	单手	旋风斩
破坏之剑+9	82	109	117	543	216	16	6	107	139	147	663	261	35	单手	旋风斩

而实际+9的破坏之剑各项数值均大大超越雷神+9,不是指原数据上所提供的攻击数据,而是说,实际的使用中,更超出我们的想象。所以,不要被公布的资料所迷惑了,毕竟实践才是检验真理的唯一标准嘛!

五、属性研究

0.85最新加入的元素卓越属性,可以说是最让人兴奋的一项了。卓越作为物品的追加属性,能够提供给装备不可思议的新性能,详细数据如下。

1、物品特征:

(1)比一般物品高20等级的怪物身上掉出。例如:真红之剑(暗黑骑士),卓越的真红之剑(银弓海怪)

(2)掉出的概率比原先追12物品的掉出概率低很多

(3)比原先装备的最小、最大攻击力高30左右,防御力高20左右

(4)100%带技能,其他追加附带的可能性比较小

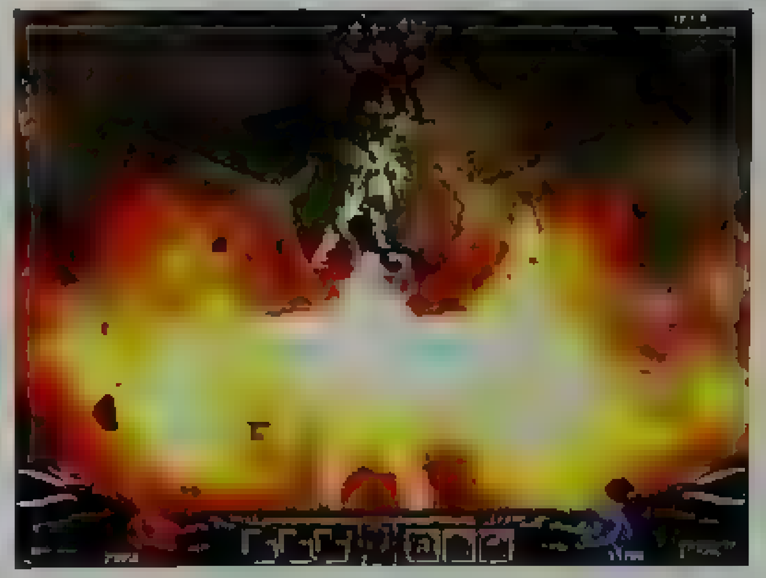
(5)一般都附带卓越新属性1~2个

(6)物品名称前面注明"卓越的"

2、附带的属性

防具、盾牌、指环(最多同时装备[illegible])	项链(最多同时装备3个)
(1)生命回复 +4%	(1)卓越杀伤力增加 + 10%
(2)魔法(生命) 增加 +4%	(2)攻击力增加 + (角色等级/20)
(3)伤害减少 -4%	(3)攻击力增加 + 2%
(4)伤害反射 -4%	(4)魔法攻击力增加 + (角色等级/20)
(5)防御成功率 +10%	(5)魔法攻击力增加 + 2%
(6)杀怪掉出的金钱增加 +40%	(6)攻击速度 + 7
	(7)杀怪时得到的生命值增加 + 生命/8
	(8)杀怪时得到的魔法值增加 + 魔法/8

我们可以在各项资料中,看到关于卓越的特别属性介绍,简直可以说是当物品加为卓越的,那么我们的好时候就来了!带一身卓越,就等于无敌……有卓越属性的装备,和没有卓越属性的装备想比,真是天壤之别。当然,这些属性还是在练级的时候比较好用,因为其所追加的属性与特性,都是针对怪物的,对PK来说,卓越虽然非凡,但是却显得不那么实用了,所以我更喜欢有超凡的攻击和超凡的防御,那么……+16的选择,是我的最终选择。



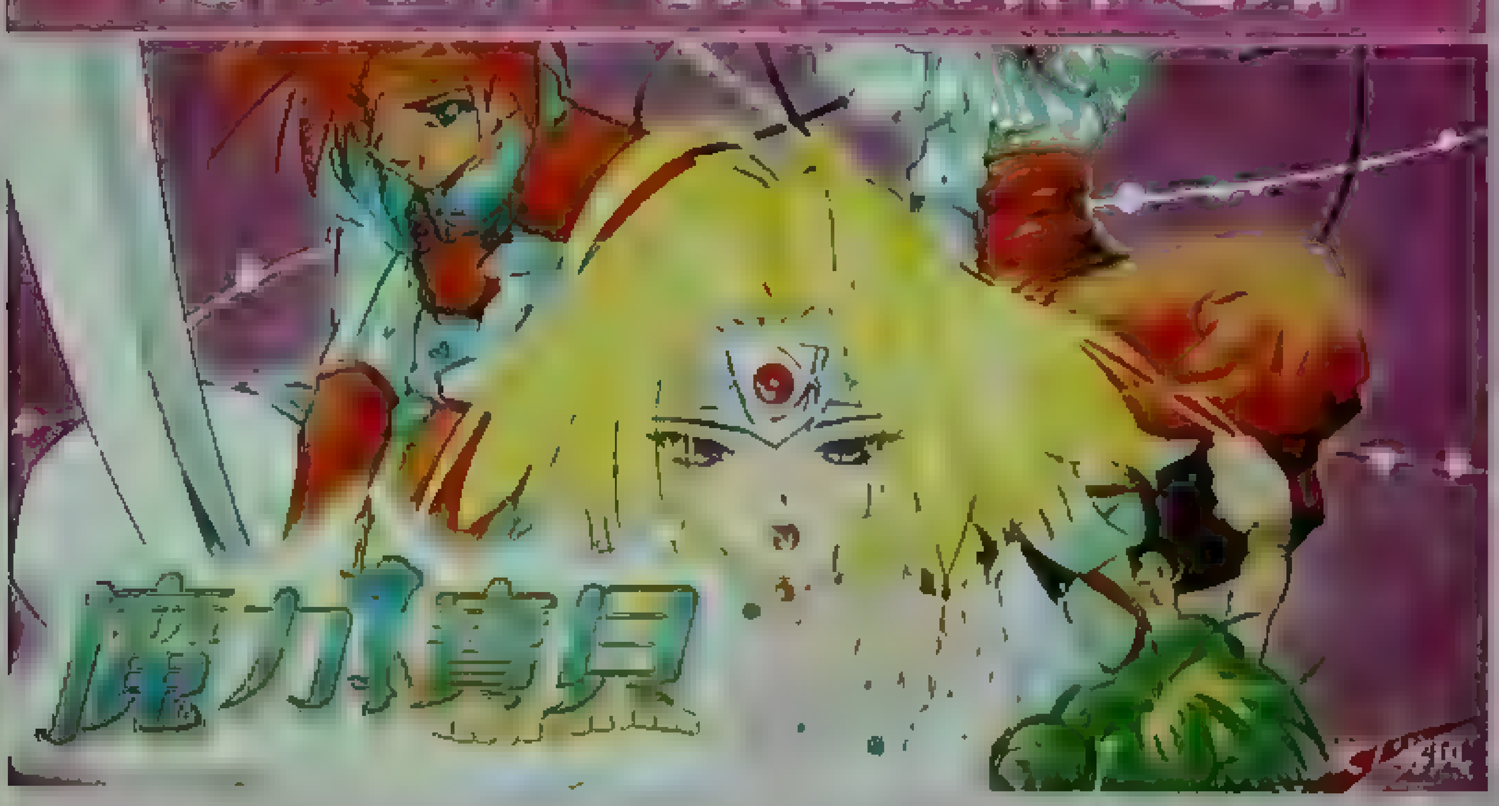
六、宝石传说

0.85版本中最瞩目的物品,莫过于传说中的生命宝石了。这次,我们终于能够拥有一套属于自己的+16装备!穿上这套晓目得要死,帅到掉渣的+16,不要说在练级地砍怪物威风八面,也不要说在PK场上所向披靡,就是什么都不做,只在城里一站,也能吸引无数羡慕的眼光!

不过很可惜,生命宝石只有在沙漠中才有几率掉出,并且在合成装备只有50%的成功率,并且最可怕的是一但失误,所有装备上的属性都会消失,想想当你一套+15的装备在一次可怕的失误下变成什么都不加的装备……哎,人生最痛苦的事情莫过于此。但是当你战战兢兢的把一套装备从普通升级到极品,得到一套+16装备,人生至此,夫复何求?

全新的奇迹,新的诱惑,新的体验……更重要的是,新的梦想!我梦想全套卓越,全套+16,你呢?

魔力宝贝 纯类型法师之路



游戏里他们叫我雾风——大法师雾风，一个82级磨练出4个10级技能的纯防魔，对于魔力的玩家来说，这应该算一个较高的级别。魔力中经历过太多的事情，作为一个纯防魔法师，作为一个曾经在3个星系练过4次法师的玩家，我想就类型法师发表一些看法。

练法师的有几种极端的配点方法，纯血魔、纯敏魔或纯防魔。

纯血魔好似一个狂热的德鲁依教徒，凭借极高的生命力运用自然之力与敌人抗争，如同"大波岁"里升级只加血，走元素技能线路的德鲁依教徒。

纯敏魔则更似一个魔族的黑暗精灵，来去如风，血液里流淌着黑色魔力，近乎完美的魔法技巧总能使他们以最短的时间，将最复杂的魔法咏诵完毕，并且他们擅长各种邪恶的诅咒和巫术，唯一美中不足的就是黑暗精灵那天生脆弱的肉体，战士们的任何一次全力合击对他们而言都将是致命的。

纯防魔生来就具有贵族气质，不卑不亢，沉着冷静，后发制人。这一类法师更接近剑与魔法时代的先知与黑白魔导士，他们没有德鲁依那样超高的生命力，没有黑暗精灵风一样的身手，有的只是无尽的智慧，凭借惊人的意志力忍受不同寻常的打击，口中默默咏诵着与远古时代精灵们定下的契约，将敌人引向死亡的国度。这是我心目中的法师，一个永不停息追求着魔法至高境界的强者，无所畏惧，忍受一次次肉体的打击，在敌人视线前坚强屹立……

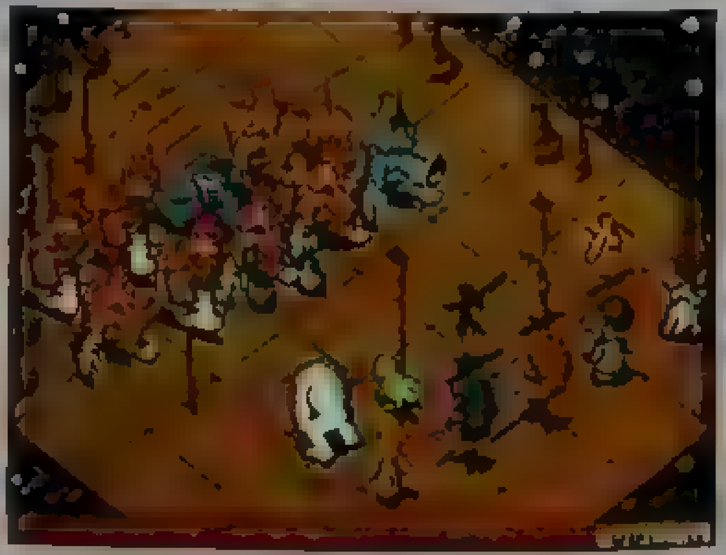
纯血魔、纯敏魔、纯防魔无非在配点方式上有所差异。纯血魔只加体力和魔力，舍弃防御、速度、精神，追求最大的生存能力，不仅抵抗物理和魔法的伤害，最重要的是给人一种心理上的压迫感——有什么比一个打也打不死的敌人更难缠的呢！纯敏魔只加敏捷和魔力，舍弃了生命力和物理攻击抵抗力，但是他们换到的是任何人都无法比拟的速度，来去如风，凭借皎洁的身手闪躲一次次致命的攻击。纯防魔只加防御和魔力，是一群狂热的法师，他们注重磨练自己的意志和智慧，与古代的元素精灵订立魔法契约，发挥最大的魔法伤害和魔法防御效果，在纯防魔法师的面前永远只有焦灼的尸体，所以他们往往成为所有敌人最先诛杀的对象。

长久以来，法师们一直是一个特别的群体，他们的工会一直分为几个派系，并相互对抗，也许这正是因为法师们有太多高超的法术需要在长久的孤独中磨练。除了纯血魔，纯防魔，纯敏魔外，还有其它的配点方法，说白了就是在3种纯粹的配点方法中取一个折中。

就团P而言，三者各有侧重，分为几个阶段。

第一个阶段，游戏初期（40级以前）同等级纯敏魔团VS纯防魔团优势最大，纯敏魔团VS纯血魔团效果不明显。

第二个阶段，中前期（60~70级左右）纯防魔团VS纯敏魔团优势最大，主要原因是防魔7、8级魔法伤害力的提升大于敏魔血量的增涨，而敏魔团的整体精神力比纯防魔团低，所以纯防魔在魔法防御和魔法伤害上都有优势。客观上，魔宠在这一时期开始对团P产生重要影响，但是由于魔宠中的主要高精成长宠（鬼耳、纯白、火刃、鬼灵）在这一时期精神和纯法师仍然有较大差距，所以影响团P效果并不明显。纯防魔团VS纯血魔团，由于纯血魔团此阶段与纯防魔精神差距拉开非常大，而魔宠也无法发挥作用，所以纯血魔团的劣势很明显，纯血魔团虽然能承受打击，但是他们的魔宠一般在第一回合就会宣告死亡。纯敏魔团VS纯血魔团，敏魔团略有优势，由于两者在此时期精神差距并不明显，所以实力相当。



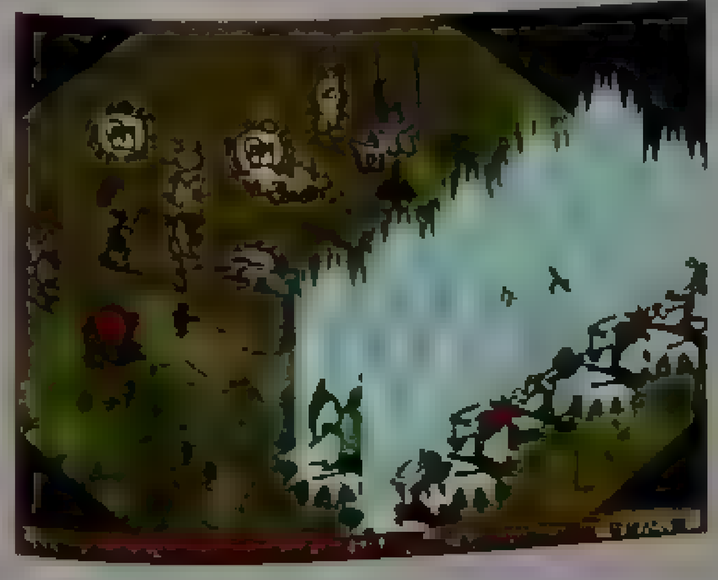
第三个阶段是游戏中后期，也称白热化时期（80~100级），所有类型法师的属性趋于稳定，技能也都磨练到了一定水平，这是一个最有争议的时期。首先，敏魔由于积累了1~90级练级的便利，所以在团队级别上大大高于其它两个类型法师团，也就是级别压制。但是这只有很小的效果，因为魔力不鼓励练级狂，尤其是游戏后期，要想压制对方级别5级左右就要付出难以想象的代价。这个时期（以90级计算），纯血魔的血1757精196，纯敏魔血792精235，纯防魔血792精293。先不考虑魔防效果和魔法威力，单就能否发动10级魔法而论，根据台湾魔法与精神发动最低要求公式：每级魔法所需精神=105+20×魔法等级，10级魔法需要305精神才可以发动。穿上加精神的帽子、袍子或鞋子，再加极品10杖，总共可以增加大约80点左右的精神，所以纯血魔只能发动8级魔法，纯敏魔和纯防魔可发动10级魔法，但纯防魔相对纯敏魔的精神优势没有达到20%，所以在魔法伤害和魔法防御效果上不能完全压制纯敏魔。但是从团P另一个重点的魔宠来讲，尤其是对精神成长在1.8左右的魔宠，纯防魔法师对这些恐怖的死亡系金属系魔宠的魔防效果高达36%，人宠大战中，自然比其他类型法师要更有优势。虽然纯敏魔团比其他类型法有优先出手的机会，但是因为血少，团P中的魔宠将是敏魔团最大的噩梦，同样纯防魔团也面临压力，虽然压制36%的伤害力，但随着魔宠等级的提升，越来越多的魔宠能够完全发动8级魔法，这对纯防魔将是一个严峻的考验。此时，纯血魔团随着魔宠等级的提升，在面对法师团和战斗系团体的战斗时，优势逐渐变得明显起来，说白了一句话，你的宠再厉害，主人死了也白搭，而血魔们恰恰就是能够利用这点，将宠物威力完全发挥（训兽们是不是好郁闷啊，没关系，你们也可以做纯血魔训兽，真的很猛）。

我是一个82级纯防魔，我希望尽可能以公正的立场分析我的几种法师同胞。前不久和5格斗打的有点郁闷，忽然想转型成一个变态的法师类型，朋友听了都说非常恐怖，但是没人这么试验过，建议不要轻易毁了这么辛苦练的纯防魔，这里想说出来和大家分享。

我称这种法师为战斗系杀手（也叫不灭的小强型法师）。配点方式适合纯防魔转型，70级左右开始升级继续加防，但是不要加魔，开始加血，也就是一个保持防满减魔加血的防血魔法师！注意，需要强调一下，我说的是防血魔而不是血防魔，而且配点的具体点数是经过精密计算的！

首先，从精神角度和100级纯敏魔保持一致（原因是为了团P或单P敏魔团，这样的配点在90级前对纯敏魔还有点精神优势）。有人一定要问，为什么不选择敏满减魔加血，因为一旦那样，除了敏高，发挥不了10级魔法威力，和全敏魔传教有什么区别！当法师就要考虑能完全发动10级魔法（血魔除外，因为血魔有抗打击优势，足以弥补魔法的损失）。首先100级纯敏魔精神249，血872，敏467，我设计的防血魔在100级时（57血213防156魔）精神250，血1271，防467。设想，纯敏魔就算用单体加魔宠也很难秒杀这样的防血魔法师；而防血魔在单P敏魔时，绝对魔宠加人有希望秒杀纯敏魔。在面对纯血魔时，由于有精神优势，防血魔又不比纯血魔血少很多，赢面非常大！最重要的是，在战斗系面对5个会放10级魔法1300血600多防，并且带着高级别魔宠的法师团队时……大家想像一下吧，绝对是全体战斗系的噩梦！这样的防血魔在面对法师团的战斗时由于血多可以避免人死亡魔宠无法攻击造成的浪费，生存能力极高，只有在面对血防魔队伍时略显劣势，除此以外，我觉得这是法师的一种最强团队组合！

另外还有一种和这个类似的配点方案，我称其为10魔发动极限型血防魔！注意这里是血防魔，原因是在能发动10级魔法的极限条件下，以减防加血的方式最大化增加血量。在级别100的情况下，血防魔（126点体，87点防，213点魔）血1502，防227，精神250。



以上两种类型的法师，完全是为团P设计，相信有人练的话团队整体战斗力将有很大提高。

说了法师VS法师，还想说说五法师VS五弓箭，五法师VS五格斗。

五法师团P弓箭、格斗队伍的话，法师团里还是每种法师都有最好，有1、2个血多的，1、2个敏高的，现在这么多加血道具，很轻易能增加120血。碰到5弓箭带魔宠，3、4人防，魔宠和血多敏高的法师上，一准放倒3、4个。碰到5弓箭带蜜蜂或者攻宠多，不管三七二十一，魔宠护卫人超魔，对方5个乾坤最多杀2人，剩下3个法师一准儿3个超魔搞定大多数。碰到5弓箭来浑的玩乱射，5个9级乱射（就算9级极品弓+必杀）也很难杀死5个加了120血道具的法师团，乱射最多杀1、2个，剩下法师一阵超魔，弓箭全灭。总之，记住一点就成，法师团碰到弓箭团，对方带魔宠，法师团就防御魔宠杀，对方带攻宠，法师就护卫超魔，如今法师都学了抵抗，除非弓箭不射箭玩全咒，就算少数几盘能靠咒术赢，能赢几盘大家心里都有数。所以，弓箭应该重新思考下团P的战术了。

可怕的是5格斗，因为弓箭的面伤害没有格斗集中，法师如果全防宠打，很可能自己魔宠1回合阵亡好几个，所以和5格斗打需要动脑子，赌博的因素也很大。商量好自己方牺牲2个人配合魔宠强力杀，和5格斗打更多的是一种心理战。格斗要是崩你他就少丢次蛋蛋，要是乱丢蛋蛋，你防御了他就吃亏，不过还是法师略占优势，毕竟他崩了对其他人减少了威胁，他不崩你宠就白打他一回合，崩错了可是没有任何伤害力的。而法师的面伤害能力和魔宠伤害力，对格斗士优势大多少大家心里都有数（55555……你花钱可顶人家10倍不止了）。当然，格斗赢面也不小，起码我个人认为比5弓箭赢面大，目前除了血魔，没有一个队伍团P敢正面和5格斗硬拚，5波蛋蛋的集中覆盖攻击可不是玩儿的！毕竟格斗是靠霸道的攻击实力说话的，高一级多个蛋蛋就是不一样。（似乎大家畏惧5弓箭更多的是担心他们乱射对自己装备的损伤，弓箭要加油哦，大家都在研究破解5弓乱射，这个战术已经不灵光了）

但是，还是那句话，纯人是种精神，我们玩的就是那口儿！我爱纯防魔，我是纯防魔。

魔力里我叫雾风，大法师雾风，北京服务器一，天秤星系，82级纯防魔大法师雾风，我驾驭水和风的精灵，将敌人引向死亡的国度。欢迎对练法师有争议的朋友找我探讨！■

百战天虫 Online 简明教战攻略

文 / 游戏蝴蝶·梦见

《百战天虫 Online》对玩家的实战技术和战术安排都有着较高的要求。前者必须通过锻炼来提高，后者则需要通过学习而进步。在下不才，玩了一段时间略有心得，大胆写出来希望给各位新手一点经验，请更多的高手加以指点。

[战术思想]

《百战天虫 Online》中，战斗的目的就是用一切手段把对手的虫子消灭。想取胜就要求玩家有清晰的战术思想。开始战斗以后先做什么、后做什么；在有多个对手时选择哪个作优先攻击对象；不同武器的用途；如何解救危险中的虫子；如果把这些问题全部放在轮到自己行动的短短数十秒内再考虑肯定来不及的，因此必须在战斗前有一个大致思路。

举个例子：两人各两虫，100 点生命，基本模式对战。战斗流程一般是这样：首先对地图有大致了解，轮到己方行动时决定行动的虫子及攻击目标，并集中火力打击一个目标。一般 100 点生命两次攻击就可以消灭，因此要争取在两回合内消灭对方一只虫子。如果对方实力相当，那么随后你的一只虫子也很可能被打死（如果死不了，则你在虫子的数量上已经有了绝对优势，战斗自然轻松很多）。即便为一边一只虫的单挑，剩下的时间就要抢占有利地形，抓住机会给予对手致命打击。只要你能保证对手在一回合内无法消灭你，而你又可以消灭他，就不要放过这种时机。反之如果对手占优势，你就应当不给对手打击你的机会，可以想办法拖延时间直到开始涨水，再伺机解决对手，又或寻找天上掉落的宝箱武器，用大火力直接获胜。

同样，组队战的基本思路也是如此。一定要针对一个目标进行打击，不同的是单人战中优先攻击的是一只虫子，而组队战优先攻击的则是对方一名队员的所有虫子。只要成功，我方在攻击次数上就多于对手，想赢得战斗会轻松许多。

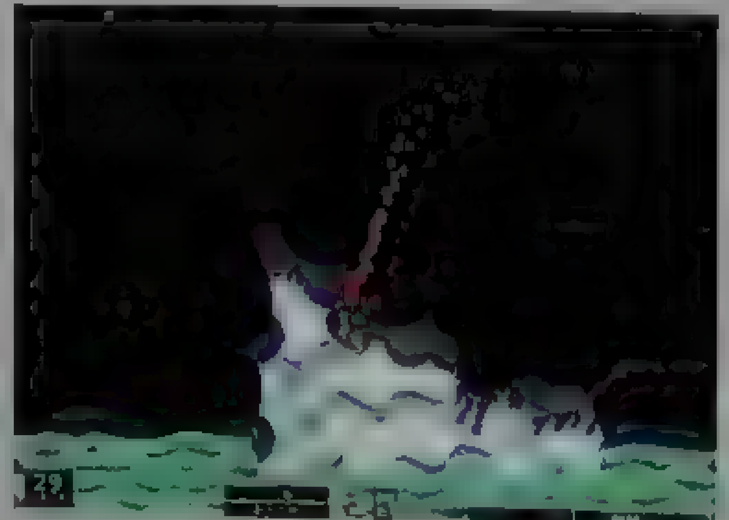
以上谈的只是大概思路，具体战况分析请继续往下看（由于战斗中虫子生命一般都定为 100，因此下文都以此做讨论）。

[利用地形]

刚才说过，战斗开始后要做的第一件事情就是观察地形。因为地形对整个战斗有莫大的影响。游戏地图大致分两种：全开放型的，类似于岛屿，左右及下方都是水，头顶上没有任何遮蔽。这种地图可以使用空投型武器，另一种是封闭型，象房间一样，左右一般有墙壁，下方是水，上方有遮蔽，无法使用空投武器。其中值得重视的是以下几种地形。

1. 水边或悬崖：最快速消灭虫子的方法莫过于直接把它打进水里。因此站在水边或悬崖上的虫子最危险，一个小小震动就可能把它们打下水。

2. 桥面：危险性和水面、悬崖不相上下。只要打穿下面就是水，只不过想一次就把桥面上的虫子炸进水里还真不是一件容易的事情，因此要略安全一些。



超级绵羊是非常实用的近程武器

处于边缘很容易会被炸弹炸飞入海

3. 洼地：两边高中间低，最怕遭遇投掷类武器。手雷可以很轻松丢进去，虫子只要被打进洼地一般都会遭到手雷连续袭击。而且自己想爬出去既麻烦又耗时。不过洼地炸过以后空间较大，还有可能找到一个安全点进行还击。

4. 山顶：地势低不是好事，不过地势太高也未必好。想必大家都知道当虫子遇上接近水平方向的袭击后也会沿水平方向飞出去。地势越高则飞行距离越远，掉下水的危险就越大。而山顶的虫子又没有掩护，正是绝佳标靶。

5. 汽油桶、地雷或宝箱旁：开战前房主可以设定游戏场景内是否有汽油桶和地雷。如果有，那么这些物品附近都是极危险地区。汽油桶被击中而燃烧以及靠近地雷引起的爆炸对虫子伤害都不小，被飞机空投的宝箱击中也会产生和汽油桶同样的效果，一定要多多注意。

[选定目标]

这里所说的选定目标包括选定己方行动的虫子和要攻击的敌方虫子，大致可分为两种情况：己方先动和敌方先动。

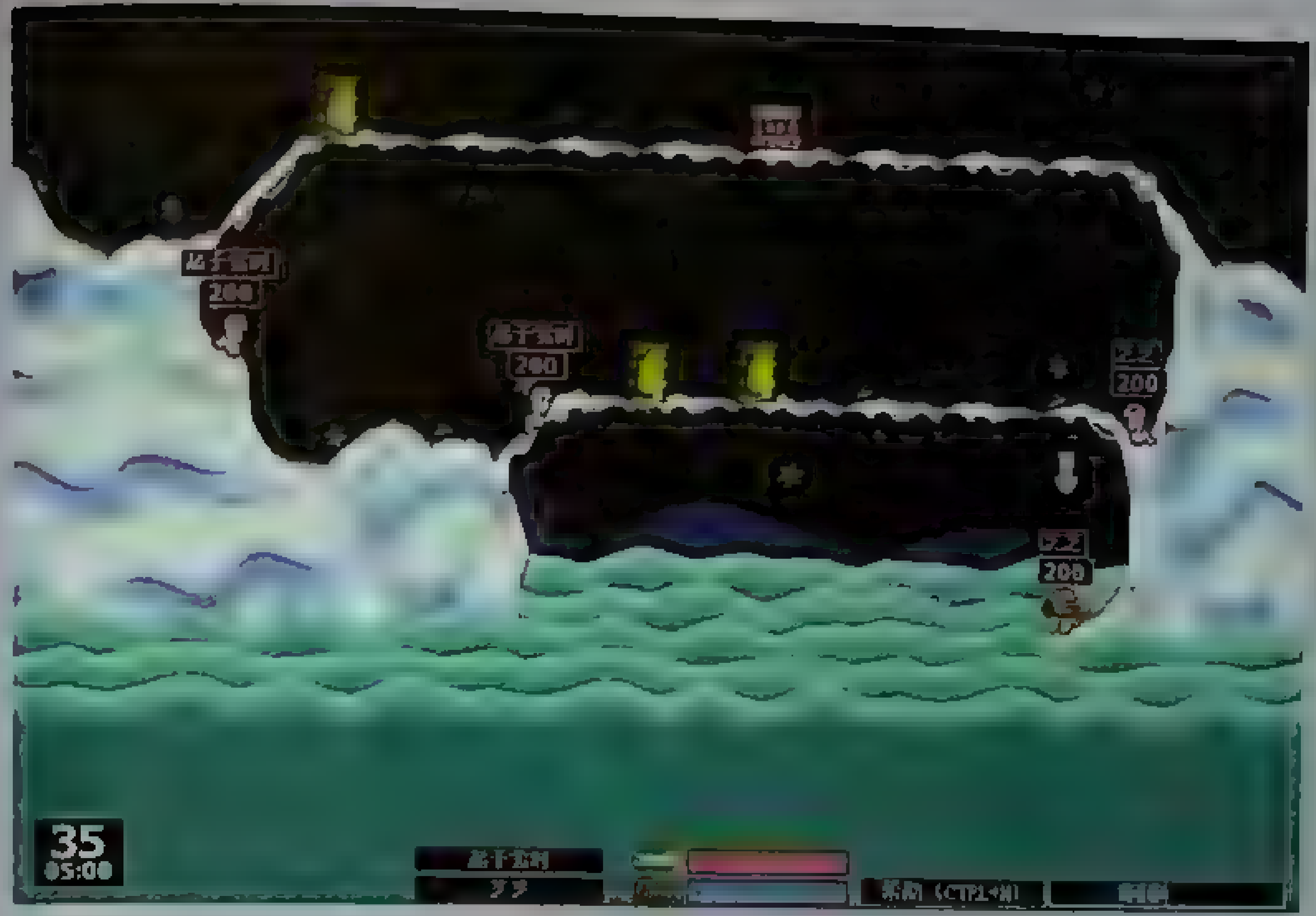
己方先行动：先手一方在战斗中拥有很大优势，因此绝不能错过机会。观察地形时应该已经发现对手哪个虫子处境危险，就应当把其作为第一攻击对象。如果虫子都处在较安全的位置，则选易于攻击的作为目标。己方行动虫子的选择要求是最接近目标或最容易攻击到目标。争取第一回合给予敌虫相当打击（至少 30）以便在两回合内消灭一只敌虫。

敌方先行动：敌方先动时要根据对手第一回合成绩来决定战术。己方虫子受伤不严重比较好办，只要对手无法在两回合内消灭掉你的一只虫子就可以主动出击——当作是己方先手的情况来行动。如果对手第一回合取得较好的攻击效果，有希望在下回合消灭你的一只虫子，这就需要具体研究。

1. 对手有虫子处于极危险境地，如水边和悬崖。这时可考虑放弃己方受伤虫子，直接把对方目标一次性消灭。第二回合就可以开始攻击其余敌虫，抢得先手。

2. 己方已伤虫子能有效攻击对方虫子，并且己方其余虫子能在一回合内及时追击对方虫子。就是说己方能在两回合内消灭对方一只虫子，这时可以考虑由受伤虫子主动攻击。下回合若对手消灭已受伤虫子，己方其余虫子必须赶来消灭对手一只虫子保持双方数量上的平衡再寻找机会。若对手没有消灭己方已受伤虫子，则由己方受伤虫消灭之，其后取得数量上的优势。

3. 如果己方其余虫子无法赶来支援，可以考虑放弃受伤虫子，选择易打击目标开火。当你的一只虫被消灭时，对手也会损失一只虫子，再靠后续战斗寻找机会。



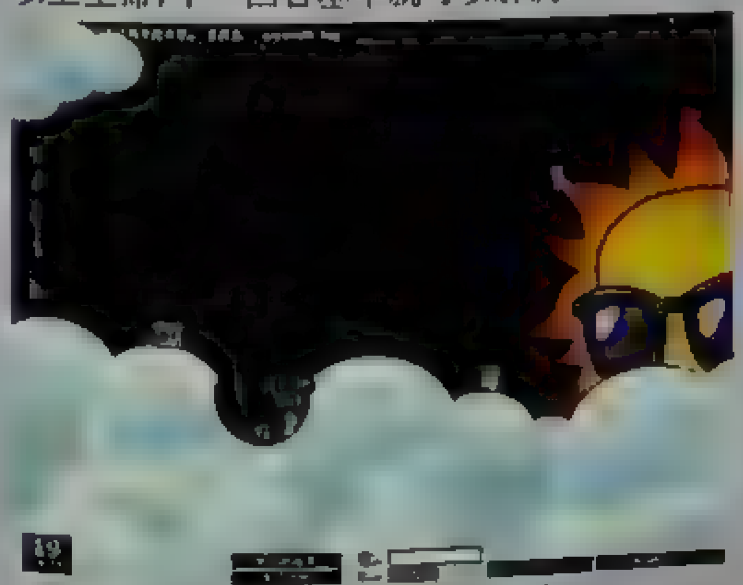
桥上是非常危险的地方

4. 己方其余虫子无法赶来支援且找不到适于攻击的敌方虫子。这时可以考虑把受伤虫子转移，然后集中火力消灭对手虫子。切记不要瞬间移动，这样反而浪费一个回合。最好使用忍者绳索，在离开时还可以给对手一次攻击，当然这对玩家技术有较高要求。

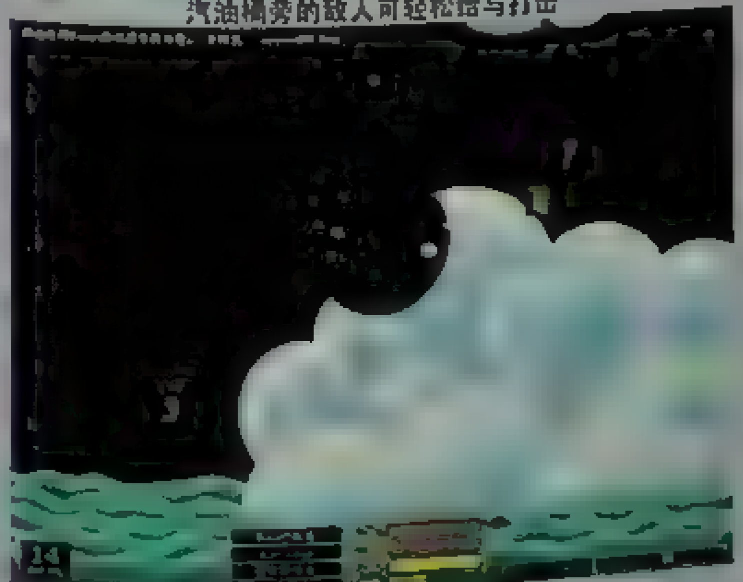
[武器的运用]

第一回合时雷管、超级绵羊等火力猛的武器都无法使用，因此只能靠基本武器攻击。火箭炮、手雷、地雷和霰弹枪都是第一回合使用率比较高的武器。

火箭炮适用距对方中距离，太近则容易受爆炸波及。角度对准，蓄力最大则能打掉 40 点以上生命，下一回合基本就可以解决。



汽油桶旁的敌人可轻松给与打击



炸入海中

手雷适用于己方处于高地，敌人在下方——最好敌人在最底部。设定爆炸时间为 5 秒之后往下丢就行，手雷会一直滚到敌人身边爆炸。

地雷适用于我方可靠近敌人的情况。将地雷放在敌人头顶上可以打出 50 点伤害，当然丢下地雷要马上离开，否则也会受爆炸波及。另外如果把地雷放在敌人侧面，爆炸产生的冲击可以使敌人飞出很远距离。对于离水面有一定距离，不能用升龙拳或波动拳直接打进水里的虫子可以试试在身后丢个地雷，说不定就能看见优美的投水表演了。

霰弹枪的好处在于可以一回合内攻击两次，对在汽油桶、地雷旁边的敌人使用会有独特效果。你可以用霰弹枪把敌虫轻轻打到地雷旁触发爆炸，然后再补上一枪。或者先击中敌虫身边汽油桶造成燃烧，再对火海里的虫子扣动扳机。当然霰弹枪只适用近距离瞄准，太远容易打偏，显得力不从心。

第二回合以后可以使用雷管和追踪导弹。雷管是非宝箱类武器中威力最大最方便的，放在敌人头顶上可以造成 75 点伤害。对遭到第一轮打击后的虫子使用基本上可以消灭，但一定要注意雷管爆炸威力比地雷还大，丢了以后能跑就快跑，自己被炸可不好玩。追踪导弹适宜打击己方不方便直接打击，但又处境危险的敌对虫子——比如远处悬崖上的虫子，它受到追踪导弹攻击有八成以上可能会直接掉下水。

在战斗中如果得到宝箱强力武器，一定要抓紧时间使用。这些武器的威力绝对不是普通武器可比拟的，用好了就是扭转战局的关键。

以上介绍了一些基础战术，本人目前正在《百战天虫 Online》中苦心钻研，期待有朝一日也能成为虫虫排行榜高手，也希望各位高手前来挑战啊。■

神泪 经验谈

立春过后,北京天气转暖,风和日丽,不由得无限向往大自然,很多次都想出去走走,怎奈手头工作繁杂,只好忍了。近日,笔者玩的比较多的游戏是《神泪》,经过不懈努力也有70级了,坐上了机甲,感觉飘飘然。刚巧老大给布置的任务是写神泪游戏经验,不才也是有些说的,但都只是升级参考,给新人们一个游戏的捷径,各位高人若有意见,欢迎丢砖头过来。^^b

一、就职篇

《神泪》的职业共有8个,新建的人物没有职业,玩家必须按提示做任务就职。因为篇幅有限,这里只讲讲几个就职的注意事项。

I 黑马道士

这个任务要找倍基尼斯,要事先备齐1千枚金币、喝路达的羽毛、治疗剂A、集中剂A、面包、一条海鲜、一块加Run100%的牛肉。喝路达的羽毛和治疗剂A可以打劫葛布林和眼球怪获得。按照官方的转职地图在东边悬崖上面最北侧可以找到倍基尼斯的黑马研究所,这家伙要求特别多,笔者差点被他潞死,所以就职前一定要万事具备。依次按要求给他东西,之后他会教你"黑马法术",这样你就学会了水和火两种黑马魔法。恭喜!你现在便是黑马道士了。

II 风水师

难度不高,只要跑几个地方跟NPC说点话就可以了。首先是天城东部山脉北侧洞穴找风水郑傅风流的老人,然后到东边悬崖上找研究风的徒弟,和南湖边研究水的徒弟,换到他们所研究的风和水的法术研究书交给老人就好了。跑吧,现在提倡全民健身,这点算什么?没准咱以后还能拿个奖牌回家呢。完成任务后,风水师会传授你三种法术:风、雷和地的风水法。

III. 军人

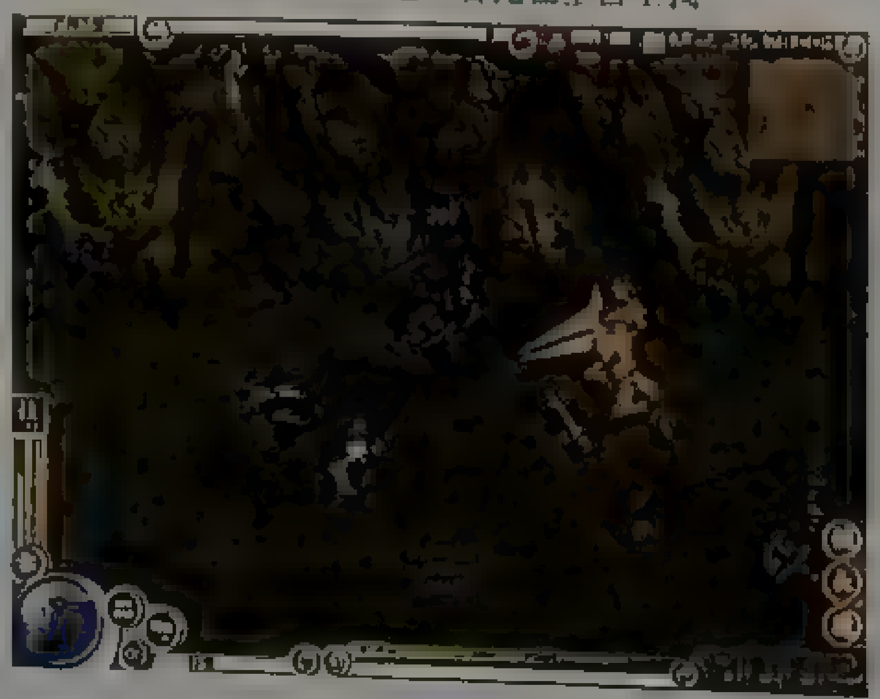
这个职业是最好转的,无须任何物品和条件。首先从圣都出发,到风村海边找军人力克,之后去忍城客栈旁边找班基索取地图,长跑到待人殿找到班基的母亲帮忙传话,并把班基给的黑钻石转给她,再回忍城找班基会得到忍城边境情报地图,回风村将地图交给力克,会得到卡里奥那的陆军秘籍,这样你就可以学会两种军人技能:火箭筒与自动步枪的技能、手榴弹与炸弹的技能。OK,之后你到处轰人被警察抓了可别说认识我啊。

IV. 忍者

要当忍者就必须先转职成小偷!首先从圣都穿过自然山脉到破船街找汉贝,再到圣都机甲工厂后面右下角的位置找到汉贝的孙子,交代完任务,再跑回汉贝那里,他会传授小偷技能给你,之后你就能使用开锁技能了。接下来到自然山脉的山洞里,找到囚禁着女忍者亚基的地方,使用开锁技能打开铁门,与亚基交谈,答应帮助她。然后从亚基处跑到曲川街,进入后向右手走,找到在民家里独自住着小贤洙,这里有三个选项,当然最好是选第一项。回到亚基处,会学得忍术:使用鹰剑、使用刀和卡剂三样技能。鹰剑也就是类似飞镖的暗器,在武器商人那可以买到。刀,就是忍者刀法。当卡剂练到100%后,敏捷会加50点。

V. 武士

需要物品喝路达的羽毛。首先在皇宫里找到花郎的副司令官,告诉他你想学长刀法,然后出城在南边有入口,进去是千女之瀑布的第一层,尽量靠山边走,免得遭到老鹰的攻击,找到花郎的生徒后,用喝路达的羽毛救醒他,他会告诉你不动明王的事情。他说完之后就死了,你可以马上登出,回到皇宫找花郎的副司令官,把生徒的话转说一次,副司令官就会把长刀秘籍做为报答传授给你。任务完成,你可以学得长刀法与精神修养术。精神修养只用练到100%就可以加所有精神防御50点。



VI. 剑士

在我来说,这个任务是最复杂的了,但看在是目前最强职业的份上,忍了吧!首先在圣都民居门口找到会双剑刀法的班的未婚妻艾琳,然后出发到自然山脉去找他老公班。山洞里的分支洞口很多,找到班后却发现他已经没有了脑子,但是身边有灵魂之光的宝石。之后去圣都城里买一个大脑给班装上,他会讲一大段故事,此时你也学会了双手剑和精神集中两种技能,转职成为剑士。精神集中只用练到100%后自身就可以加30点攻击。

在圣都的东部山脉洞穴中修炼时,会发现晕倒在洞穴柱子旁的骑士,候补生汤姆!先帮他从大刀队长手中抢会"骑士的票证",然后交给在待人殿后井边的安娜,再回去找汤姆,就可以学到穿重铠和自我防御技能。自我防御只用练到100%就可以了,自身的防御属性会加30点。这样剑士的转职任务才算全部做完。

VII. 枪骑士

这是使用长枪武器的职业。转职也不是很简单,首先需要多跑几次忍城和圣都学会枪的技能然后再完成"骑士的票证"的任务学会穿重铠。在忍城的拍卖行旁边找到枪骑士拉克斯,然后去圣都客栈旁找他弟弟枪骑士拉基斯,对话有三个选项,选第2项。再跑回忍城告诉拉克斯,他会要你把弟弟带回来。来到圣都,拉基斯却不愿回去(晕,耍人玩()。回到拉基斯处,会得到一本基本枪技术的秘籍,这样你就学会使用枪的技能了。

二、练级篇

早在韩服测试时,就曾有玩家呼吁过怪物太少,刷新慢,不够打,要求加量。可惜官方听之任之,没有半点进步。大家都说也许国内情况会有变化,没想到,2个月的测试过去了,怪物还是未有任何增幅。没折,现在小弟练功基本是早上6点以前,晚上12点以后,就这样还是一个怪物一个加强连的人围过去砍,汗……下面给大家列一下小弟朝6晚12时经常出没的地带,这些地方虽然没有加强连,但也是一个团以上的玩家,各位,一路走好……

1~10级:天城地域

要求:无

5级前打城市外面的哥布林和水元素,6级后去土匪洞打,土匪头子和哥布林队长是里面最强的敌人,10级之前最好不要去招惹他们。

10~15级:灵魂的平野,精灵洞1F

要求:攻击100,防御60,水防100(可加可不加,用瓶子顶吧,不要浪费点数)

从精灵洞开始,就有进入的要求了,如果你离这个要求很远,建议不要冒险,否则后果自负。当然,因为职业不同,可能需要的点数就不一样,这里所列的只是职业平均值。洞1里有精灵和蚂蚁姐姐两种怪,精灵会放催眠魔法,不过你被其他攻击打中后魔法效果就解除了(催眠也可以用安定剂A直接解除),蚂蚁姐姐会放水魔法,秒人的玩意哦(建议不加水防,用药顶)。

15~20:灵魂的平野,精灵洞2F

要求:攻击200,防御120,暗防230

精灵二也是两种怪,亡灵和亡灵领主,都会施放暗黑魔法(暗防230很重要,一点升级点数换5点魔防,如果你要下精灵二要提前两级做准备哦),亡灵领主还会施放麻痹魔法。另外拾取怪物掉落的物品是有优先权的,好象是以攻击该怪物所得经验值最高的一个人先拿,优先权在大概10秒后解除。

21~25级:灵魂的平野,精灵洞3F

要求:攻击400,防御280,风防280

最好在精灵二练到22级,加上风防后再去精灵三。没到25级,就乖乖的在这里打吧,当然如果你22级后拣到了好装备或者好剑,加了风防之后直接去精灵三也可以。不过相信还是没有太多人有这样的好运气,还是老实点吧。

25~35级:仙女的瀑布,鹰1F

要求:攻击500,防御350,风防380

在鹰一鹰二练时,记得一定要多升防御,否则你就一边哭去吧,很多玩家都认为那里不好练级,其实是他们在升级的时候没有考虑加防御。当你的防御到350,你就会觉得这里升级要比别的地方轻松的多。以后的升级路线,最好的无非是去巴兰领域杀蝎子(蝎子的攻击达到600、防500、圣防455),那里到处都是人,很少能找到空地,但这里就不一样了,蝎子遍地都是,升级快慢就看你泡这里的时间长短了。另外要注意的是,蝎林中的BOSS幽灵要800暗防,想要好装备就加暗防到800,再去和他PK吧。

35~45级:仙女的瀑布,鹰2F

要求:攻击600,防御500,风防500

35之后,大家可能都感觉升级比之前慢很多,而且敌人也是越来越强,补血的物品要多带些在身上。在鹰二找鹰和飞兽之类的打吧,风防一定要注意,这里敌人大多是风属性攻击,为了不耽误宝贵的练级时间,还是加风防到500吧。

45~60级:仙女的瀑布,鹰3F

要求:攻击750,防御650,风防500,水防500,电防500,火防500

希望大家看到这些要求后不会被吓坏了,不是说所有的防御都要提高,其实只要针对你练级的怪物的属性,提高属性就可以了。比如打水妖,就把水防加到400以上,当然在这个地方,敌人都是超强的,还有电属性的雷兽,火属性的不动冥王,最好50级以后再对付他们。

60~70级:梅花的坟墓

要求:攻击800,防御750,

要冲70级大关了,为了坐上那超Cool超炫的机甲,努力吧!这里敌人的攻击都是无属性的,所以对属性防御没有要求,但从这里开始,敌人的精神攻击都爆强,最好多带防毒和防麻痹的物品,尤其是防麻痹的,否则中毒后没人帮忙,必死!这里的敌人比较菜的是死神,黑道士因为魔法防御强,不适合法师类的人物练级,大家还是多打死神吧!

三、机甲篇

经过漫长而痛苦的练级之路,我终于到了70级,终于可以坐上机甲了!但是怎么坐机甲?可能很多玩家还不清楚。要坐上机甲,需要启动光盘,目前启动光盘的价格高得离谱,已经炒到2个半月石的价格!很多人不知道怎么得到盘,所以都吐血花钱买,其实只要你等级到了70级,就能轻松得到启动光盘。具体方法是:到梅花的坟墓2F找一个叫初级机甲人的怪物,大家一定要耐心,它每半小时才会随机出现一次。一般在梅花的坟墓2F的人都是在找他的,杀死他就可以得到光盘。当然这张光盘并不能直接当起动光盘,必须要到梅花的坟墓1F处,和门口的测试飞行员对话之后,你就可以得到真正的启动光盘了。当你拿到启动光盘了之后就可以买机甲了,在风村就有卖的。现在只能买乱魔,60万(比起那启动光盘的价格可算是便宜多了)。付了钱后就可以进入NPC旁边的地方就可以看到你的机甲了,走到它旁边只要点右键就可以坐上去了,要出来的话只要按ALT键就可以了。下面就是乱魔的介绍:

型号:HMCS-80

HP:3000

飞行等级:2

一段攻击力:1000

二段攻击力:850

防御:750

价格:60万

玄武的量产型 适合近战的强袭型机甲

小弟也是刚坐上机甲就一直就没下来,光在城里炫耀了,呵呵^_^也希望大家通过小弟的心得介绍,找到适合自己的升级路线,早日冲到70级,坐上自己的机甲,畅游在神泪的世界!■

苹果派新手上路

首先欢迎你来到《苹果派》的童话世界，这里是一方净土，没有太多的硝烟和厮杀。下面，笔者就将游戏中前20级可能遇到的问题，简单澄清一下，如有遗漏或错误的地方请大家多多包涵，欢迎提出宝贵意见。

现在详细介绍一下新手村，以马尔斯为例。创建人物后，即会诞生在新手村中。这里有两个NPC，一个是战士（伊格斯的是妖精），与他说话会得到一本地图和5个红瓶；另一个是角斗士，可以向他购买一些武器装备或是把打到的没用的道具卖给他。打开道具栏，双击武器衣服，就可装备。刚开始，你可以打小妖精、兔子，这些在新手村里到处都是，很快便会升级，升级加点可以根据职业和下一级武器来分配。

在10级以前，最好都待在新手村里。打死妖怪后，有时会掉下钱或物品，按住Alt键可以显示掉出物品的名称。《苹果派》设有物品保护，所以不用担心打出来的东西会马上被抢，当然，这种保护也有时间限制。打到火龙球、水龙球或是风龙球时，不要急着卖了，因为这些是很有用的物品，而且商店里买不到。游戏设置了3种属性，风水火，三者的生克关系有点类似中国的五行。你可以根据自己的爱好选择自己的属性，注意，选好以后可就不能变了！选择属性的地方，在自己国家的灵魂之家。方法很简单，同NPC说话，会弹出一个对话框，把你要选择的属性球放在上面按下确定，就会发现自己的属性多了30点，以后打怪就省力多了。

如果觉得一个人打没有意思，可以找人组队，组队后队员杀死怪物得到的经验将平分。另外，组队仅限于同一地图内的玩家，如果队员进入别的地图，则会自动脱离队伍；队长的话则队伍自动解散。好了10级了，恭喜你，可以离开新手村去外面的世界闯一闯了。

从新手村出来就到了龙之乡。开始时，打大熊、妖精队长、树精什么的，慢慢的可以打双头野狼、侏儒夜叉、独角兽，这样升到25级左右。来到这里你要做的事情很多，首先就是去给自己加上属性，上面说过了去灵魂之家（51,350）就可以了。加了属性，攻击就会变强，相应得到的经验也多。有时打怪物会打出属性卷轴（包括风水火三种卷轴）是给人物装备增加属性的，也是在灵魂之家使用，用法和属性球类似。

接着可以去拿腰带。地点是上面的宇宙船，坐标（25,25），进去和雷明说话，他会给你腰带。装备上腰带以后快捷物品栏变成两排，相对应的快捷键是F1-F4。

再有就是取得公民权。如果你在15级以后还没有取得相应的公民权，你就不可以继续升级了。而且，不是公民的话，是不能够加入工会的。获取公民权的方法是先去图书馆（107,218）购买公民权证书，然后到法院（167,116）的NPC处注册即可。没有获得公民权的时候，只可以使用国家之间的移动卷轴；获得公民权后，只可以使用本国的移动卷轴，也只能加入本国的工会。

《苹果派》中的技能是给战士和游侠准备的，法师不能学；同样魔法战士不能学。学习技能和魔法的方法是从图书馆购买相关的书，或通过打怪获得，然后使用相应的属性点在技能训练所（93,224）及魔法训练所（96,235）学习即可。学会的技能显示在技能栏里，把自己想使用的技能拖放到中间的三个空格里，相应的快捷键是F9-F12。使用魔法的快捷键是F5-F8，要注意的是，魔法是区分属性的，最好使用和自己同属性的魔法，会达到事半功倍的效果。

就职也需要证书，可以在图书馆里买到，然后去法院进行登记注册。学习职业技能要先在图书馆买技能书，然后去职业训练所学习。需要注意的是图书馆里有两张铁匠证书：第1张铁匠证书，职业技能为修理和合金，是比较受欢迎的职业；第2本铁匠证书，职业技能为制作，是把低等级武器制作成高等级的武器。使用职业技能的话必须在相对应的"办公场所"，比如要修理和制作在铁匠铺，合成和镶嵌在刻印所，要看病在医院。需要注意的是自己具备的职业技能无法对自己使用，即是说铁匠无法给自己修理装备，医生也是无法给自己治病的。

《苹果派》的结婚系统很完善，情投意合的人可以去教堂（162,193）找罗拉，当然之前要准备好交换的结婚戒指，男方准备女戒指，女方准备男戒指。据说夫妻之间还会有一个极为神奇的特殊技——"召唤"，只要两个人在同一个国家，无论相隔海角天涯，只要你在聊天栏中键入：/亲爱的 然后发出这个指令，对方那里就会出现是否同意被召唤的选项。只要他（她）同意，就可以穿越空间的障碍，出现在你的面前，不错吧，不过召唤也会消耗50%的耐力。

可以加工的物品(1次宝石类)

物品名称	说明
蓝珠	技师加工：手杖-增加MP值
黄珠	技师加工 盔甲/外衣-增加防御力
橙珠	技师加工 头盔-增加SP值
红珠	技师加工 武器/手杖-增加HP值
绿珠	技师加工 手套-增加攻击成功率
水晶珠	技师加工 盾牌/外衣-增加魔法防御力
蜘蛛网	技师加工 鞋-增加回避率

可以加工的物品(2次宝石类)

物品名称	说明
蓝水晶	技师加工 手杖-增加MP值
金球	技师加工 盔甲/外衣-增加防御力
黄钻	技师加工 头盔-增加SP值
红钻	技师加工 武器手杖-增加HP值
紫水晶	技师加工 增加魔法防御力
原金	铁匠进行合金：武器-增加攻击成功率
红冰	铁匠进行合金：盔甲/外衣-增加防御力

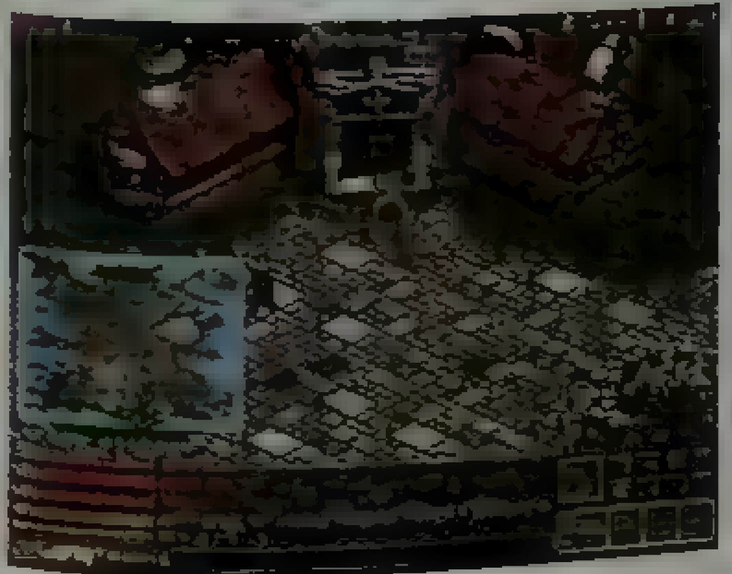
★把2次宝石类镶到物品上面的时候，按照一定比率，物品或宝石可能会破碎

物品组合

物品名称		物品名称		物品名称
蓝珠	+	玉石	=	蓝宝石
黄珠	+	金沙	=	金珠
橙珠	+	玻璃片	=	黄宝石
红珠	+	铬石	=	红宝石
水晶珠	+	象牙	=	紫水晶
黑铁	+	原金	=	黄金钻
蓝冰	+	红冰	=	红冰

★组合2次宝石的时候，如果失败的话，组合物品会消失

20级后去巨木森林取包吧，有了包，可以让你携带的道具多一栏。从玛尔斯的龙之乡出发，往右下走到暗夜森林入口（245,365），需要穿越暗夜森林才能到达巨木森林。来到暗夜森林，这边的怪物大都是50级以上的，可以秒杀你所以要小心。有用的坐标：龙之乡入口（36,69）回来的时候或是临阵退缩就用的到了；药水商店（175,271）这是在中间的一个村子里，如果一不小心牺牲了就会在这个村里复活，可以补给一下再继续往下走；巨木森林入口（225,435）这才是关键，在地图的右下角。暗夜森林这段路的走法建议先向右，再向下，到了巨木森林就好办多了。你先要去新手村（218,187）找妖精说话才行，妖精会给你一本地图5个红瓶，然后到巨木森林的风车那里拿你的包。风车的坐标是（150,60），进去找小丑说话，就可以得到包了。这个任务就算完成了。如果你有卷轴，回去就方便了。没有的话，要按原路返回：巨木森林——暗夜森林——龙之乡。巨木森林的大部分内容和龙之乡都是相同或相似的，不同的可能是相应建筑物的坐标和NPC会发生变化。



大体上知道这么多就够用了，你已经完全可以晋升成为高手了。剩下的就要靠你自己去发掘、去体会了。如果我都说出来，是不是就太没有意思了啊？什么，你还想多知道一点？我服了你了，好！就多透露给一点给你不要告诉别人：游戏里有一种很特别的道具装备以后就可以"克里克里巴巴变"变成别的样子。变成什么样子，嘿嘿不告诉你，你还是自己去看吧。祝大家玩的愉快，玩得开心，玩出你自己特色的苹果派！■

职业简评

1、**战士** 按照目前游戏的情况，由于战士的武器分为剑和斧两类。相应的战士也可以简单分为两类：敏战和力战。敏战顾名思义就是敏捷比较高的战士，这一类战士通常用剑。因为剑要求敏捷比较高，相对于斧头剑的攻击力要小一些，但攻击的速度更快。力战力量自然多一点。适合用高攻击的斧头，虽然攻击的速度慢，但是斧头强大的攻击力完全可以弥补速度的些微差距。至于二者的优劣，实在不好区分。相对于游侠法师来说，[illegible]

2、**游侠** 游侠有两种武器：枪和弓。探险家是个比较中性的职业，既可以近身攻击也可以远程攻击：他既可以会技能，也可以学习一些魔法。属于机动性比较强的职业，自然对敏捷的要求比较高。前期点数几乎都用在了敏捷上，但是随着等级提高，也会要求其他的一些属性，像力量之类的。练级一直都比较快。

3、**法师** 法师只能用杖。近战时可以用杖攻击，法师的优势自然是在魔法上面。当法师到一定级别学会了攻击魔法时，实力不可小觑。但是没有出高攻击性魔法之前，法师真是一个字"苦"，升级慢，费钱多。最难受的是刚开始的时候，用杖敲兔子，一下只有一点经验。不过后期蛮爽的，装备也强，战士只有干瞪眼的份。

破天一剑 升级之路

很早就听说《破天一剑》是根据神秘的东方古文化故事做成的网络游戏，有很浓的魔幻武侠味道，一直觉得武侠文化在中国是个化不开的情结，喜欢武侠文化的玩家也始终未曾放弃这样的梦想和追求。所以，《破天一剑》正好迎合了这种中华古老文化的思想情节，创造了严谨周密的五行八卦体系。

本人在《破天一剑》3服务器一直在练级，以下是我个人对《破天一剑》升级的一点经验与各位玩家一起探讨。

刚从出生点出来之后，大家先去罗汉平原杀斜眼虫和食人花（主要是可以得到黄果和红果，后期紫水晶太多卖不掉就合高级武器卖），这两种怪物主要出现在罗汉平原的上面；杀果子怪升到6级左右就可以杀冥族和虫人了，这两种怪物在罗汉平原下面出现的比较多，它们可以掉出蓝武器，涨经验也很快。

到了10级要是还没打到蓝武器，自己就需要掏钱买一把了（在罗汉平原杀到的一切原料全部都卖掉，前期的钱是非常宝贵的）。这时大家还需要留够400个药，再有钱的话买1套加2点防御的装备，然后就要找一位等级差不多的人组队去杀石魔像，石魔出的最多的地方就在地图右上角的大片黄色荒原处。杀石魔像有个好处就是它狂掉水晶线和绿武器，这些东西前期都是非常值钱的，绿武器自己先装备，剩下的我建议都卖给玩家换成药，因为你杀石魔像，光靠它掉的钱来买药是肯定不够的，当你感到药差不多够用时，你再做一套银的装备，不用太急，石魔像就是你练级最好的东西了，因为跨级打怪物经验增长的非常多。

当20级的时候你该开始去杀犀牛了，其实犀牛的等级还没石魔高为什么现在才来杀呢，原因就是他的老大是恶灵蝙蝠，在山野废墟旁边是犀牛的老家，你杀牛时经常会遇到蝙蝠的袭击，尽量打一只，不然同时对付蝙蝠会很危险。没过断桥前，蝙蝠是唯一主动攻击你的怪物，一边杀犀牛一边杀蝙蝠，犀牛掉的是线翡翠还有犀角绿武器，打蝙蝠掉金线比较多，运气好的话能打出一把天地剑（就是红剑），还有出了牙的话，在小地图山野废墟四个字的「山野」中有个叫刺果商人的家伙。你可以卖东西给他并得到一些药，这样就省了不少回城的时间。杀犀牛就是为了多打犀角，这东西是升级绿武器成黄武器必要的物品，换句话说就是目前市面上供不应求的东西。杀几个小时，你会有十个以上的犀角，回城卖掉，这样大家都满意，练级的钱就是卖犀角和武器来的，这时候也可以用你杀石魔积累的紫水晶和杀犀牛得来的角和绿武器合成黄武器来卖。至于这个阶段的银线，建议全部拿来做装备，因为你马上就要过上单练的日子了。

杀犀牛和蝙蝠杀到30级左右，这时候你们应该能凑不少银的装备和20根金线了，和组队的人商量一下，先给其中一人做个金板护腕，你们2个人就可以跳到对岸去杀鹿了。这时你可能已经拿着天地剑了，不想去杀鹿，但我要说的是你看看现在市面上鹿茸的价格吧，都是天价。所以赶快从不归桥跳过去往最左边那座桥，在上面数下第两条路往左走（第一条路都是箭手骷髅），一定能杀到很多蝙蝠的鹿茸。

卖掉鹿茸有钱了，每人带上3000瓶药去杀阴卦和千年腐肉吧，骷髅头出骷髅头骨和阴卦，腐尸鬼出肉，这里我想说的是打腐尸鬼时最好去最右边的地方蹲点等更新，大家要做好心理准备，因为肉很难出（我们3个人开始蹲的时候加起来有4000多瓶药，在最后400多瓶药时，连出了2块肉，运气真好啊，差点就哭了）。按我说的方法33级~35级左右你应该能凑到太级护腕，马上做把太极刀，耍酷一把。

做刀的时候点击出生点的老头，带上你所有能凑到的药他就会帮你传送到神墓6城（在6城最好不要急着做刀，多打点骷髅头骨和阴卦，其实光做刀300个药估计都够了，你就在上面那条去魔像的那条路上打，阴卦和骷髅头骨在后期的需求量非常大。刀出来了吧，一下子多了4点攻击，样子又酷多了，别在城里炫耀了，赶快去单练石魔了，打石魔很容易就能凑够1套银的装备，而且大量出绿武器和紫水晶。这时候你开始烦恼了吧，绿武器和水晶卖的太便宜了现在，没忘吧，你在低级的时候不是攒了不少果子吗？以前打的犀角鹿茸没卖完的话，你就赶快合武器卖吧。

40级了，大家应该在这时候看到有人拿着天煞刀了吧，眼红了，没办法我说的方法是练级的，不是打东西的，我想的是等级上去了，还怕不出东西吗。再说也不就多2点攻击嘛，安心练你的级吧。凑够1套金的装备，你就可以去打骷髅练级了。其实在废墟打蝙蝠也行，不过拿钱砸骷髅效果好一点。卖东西浪费时间，聊天是必须的。这游戏级高了讲求的是合作，很多原料需要大家帮忙一起搞的。再有，最好找个代练，找合适的人组队练级。

50级本人目前还没练到，以后怎么练就靠各位自己了。祝大家10天都会飞啊，呵呵，游戏是娱乐，请玩家注意身体。■

一代《天骄》游侠的故事

卷一.萧峰的故事

十年前的一天，我穿越山西北部的一座大山，途中迷失方向。眼前一片白色雪野，山、树、天……白茫茫，只知道我在燕门关以南。风雪交加中为了躲雪我进入一个小山洞。没想到在小山洞最深处，发现一卷落满尘土的竹简，上面讲述了一个凄婉的故事。

唉，这是什么地方？我怎么在这里？我努力回忆，却总是一片空白。秋风萧瑟，一阵凉风卷起落叶，我打了个冷战。已是深秋，我身上只穿一件单衣。我是谁？我要去哪里？突然，我好象想到什么：几个拿长矛的秦兵，还有狞笑的脸孔，躺在血泊里的亲人。这个情景又一次出现在脑海中，不知不觉我握刀的手因用力过大而发白。刀在这时发出轻鸣，拔刀在手环顾四周，哪里有仇人的影子？我茫然。我好象是为报仇而活，可天下之大，仇人在哪里？报仇后我又该何去何从？摸摸身上居然还有4个麦饼和200文钱。把钱收好，我开始踏上寻仇的路途。

走不远看见前方有一酒馆，名叫“阳周酒楼”。原来这里是阳周城。我感觉有点饿，不由自主走了进去。这里的酒菜好贵，摸摸身上仅有的200文钱，只好咽下口水告诉自己再忍忍。酒楼掌柜是个好人，虽然没有在里面吃饭，他还是热心地告诉我可以把钱存在他那里并且随时来取。我心里一热，看来这里民风淳朴，希望这里的宁静不要被打破啊！

走出酒楼看到一个农夫装束的人在街上徘徊，看脸上表情仿佛写着：痛苦、无奈、茫然。也许我该帮帮他？一种天生的使命感促使我走上前去。

“这位大哥，看你心事重重，在这里徘徊这么久，有什么事吗？”

“唉，你不知道啊！往西是我居住的赵村。我们本来安居乐业。谁知上几天突然来了一群秦兵烧杀抢掠，村中男丁奋起反抗，谁知秦兵中有个将领非常厉害，我们兄弟都几乎死光，剩下的也被冲散。我因失足掉下山涯才逃过秦兵追杀，现在是有家不能回了。”

“原来如此！好，我看能不能把秦兵赶跑吧。”

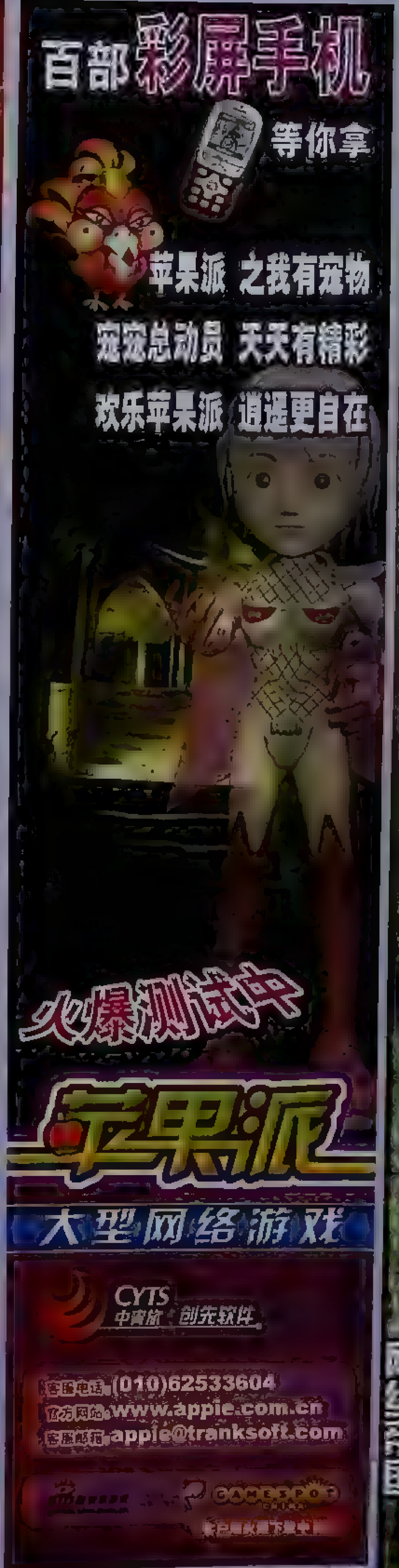
“谢谢大侠！”

“大侠？”第一次听到有人叫我“大侠”感到无比亲切。难道大侠就是我要追求的目标？

去赵村前我再次检查自己的装束：一把弯刀、一件布衣、打着赤脚。先把鞋穿上吧。从城里一个大胖子口里了解买鞋子腰带的地方和铁匠的位置。为自己买了一条腰巾、一双草鞋、一顶布帽。付钱时拿出荷包，却见上面有两个字：萧峰。字用黄色丝线绣上去，字体娟秀，应该是出自女孩之手。抚摸着这两个字我若有所思。萧峰？应该是我的名字吧。可是绣这两个字的她又是谁呢？

把荷包收好，我往赵村走去。天开始黑了。走在去赵村的林间小路，听到脚踩枯枝烂叶的沙沙声，心中一股豪情升起。对，行侠仗义，除暴安良，这就是我的天职！从今天起江湖中多了一个大侠，萧峰！

远处林子隐有火光，依稀传来说话声。悄悄摸上前去竟是几个秦兵！熟悉的装束，狰狞的神

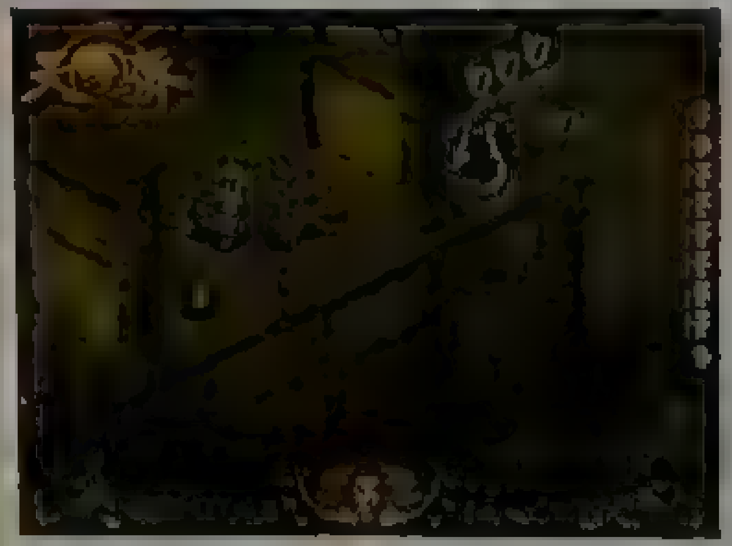


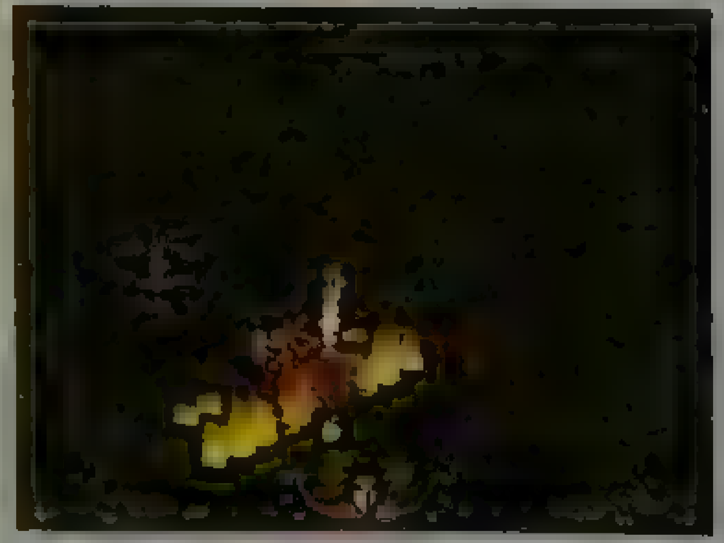
情，仿佛又见到那个驱之不去的梦魇。刀开始发出"[illegible]"的轻鸣，拔出鞘，一丝银光闪过。是月光也是刀光。

"谁？"

声响中，几个秦兵已有所惊觉。个副将看[illegible]子往这边赶过来。好，今天让我送你们4个一程。提着弯刀，纵身上前，劈头就砍。刀光如水，血溅如火。我的布衣被染成红色。砍翻两个秦兵，突然自己眼前一黑。不好，一日奔波，滴水未进，又加上背后两个伤口流血过多，我感觉力量正在不断流失。我不能死！一个声音告诉我，我的使命还未完成，不能就如此葬身于此。隐约中远处有双明澈如水眼关切地注视着我。我咬咬牙，踉跄奔出一段路，拿出身上仅有的4个麦饼。吃掉1个，感觉好多了。背后伤口也不流血了。我掉转头再去寻找那两个秦兵。杀了这两个兵，从他们身上居然找到20文钱。看来这是赚钱的好方法。远处就是赵村：昔日鸡犬相闻，如今只剩断垣残壁。

前方传来一片嘶杀声，难道有人也来为民除害？终于看到那个秦兵大将，他和一群秦兵正围着一个女孩子乱砍。我义无反顾冲上去照将领后背就是一刀。一声裂帛之声，秦将居然毫发无损，只是在皮甲上留下一个裂口。他马上掉转枪头向我劈来。我毫不示弱，青铜弯刀刀刀往他身上招呼。几个围攻女孩的秦兵也包抄上来。趁着这个空档，女孩终于脱出包围，向远处奔去。奔跑中还不忘回头看我一眼，花容失色的脸上带着一丝感激。可惜我已无暇细看。又是一阵眩晕，我又看到那双关切眼睛。一手挥舞弯刀，一手摸出麦饼吃下去，继续战斗。百忙中环顾四周，我已被敌人团团围住，想逃都逃不了。身上的麦饼只剩下两个。难道我今天要命丧于此？





用颤抖的左手拿出最后一个麦饼，我心里充满悲壮的感觉。也好，反正我在这个世上也无牵无挂，今天战死这里，就当江湖中从未有过这号人物。叼着最后一个麦饼，感觉到麦饼的香味混合着血腥。机械地挥出每一刀，同时也挨着每一刀。一个秦兵怪叫着倒下了，背后插着一支箭。围着我的秦兵马上分出几个去追赶发箭人，包围圈被打破了，我马上从缺口奔出去。一声弦响，又一个秦兵倒地。应声望去，是刚才那个女孩在远处为我解围。周围的秦兵越来越多，我们的目光在空中交集一下，大家都读懂了对方的意思。我们慢慢向对方靠拢，且战且退，终于摆脱了秦兵的追杀。

"先回阳周城吧？"银铃般的声音，打破沉寂，从身边响起。我如梦初醒。

"哦，好的。对了，你刚才射箭手法不错，叫什么呢？"

"是流星箭影啊。刚才真谢谢你救了我。"

"你也救了我啊，呵呵。可惜我武功太差，不然我们应该可以杀了那伙秦兵。"

"在城东有座塔，塔下有个老人，他是异士，因不满朝庭暴政，隐居于此，你可以向他请教。不过他每次会收300文钱。"

"哦，谢谢你了。我叫萧峰，能告诉我你的名字吗？"

"我叫风铃啊。"

哦，原来她叫风铃。借着明亮的月光，侧头打量：鹅蛋脸，秀气的鼻子，几根发丝被风轻轻吹起。她是个美丽的女孩。专心赶路的她，发觉我在打量，转过头来微微一笑，仿佛一线阳光，穿透黑雾。这就是朋友，我又找到一种人生的意义。她是我记忆里第一个朋友。我可以为朋友死，当然可以为朋友生，只要她还需要我的帮助。我心里默默告诉自己，要用心去照顾她。

只是在我们对视的时候，我发觉这双眼睛并不是那双多次在我接近昏迷时看到的那双。从她的眼睛里我看到了友谊，而冥冥中一直注视我的那双眼睛无疑是我的至亲。那双眼睛里包含了怜爱、关切、鼓励、眷恋。她是谁呢？

卷二.风铃之死

回到阳周天色已经放亮。在阳周酒楼碰到一个医生，他告诉我无论受多严重的伤，他都可以医治，只需收10文钱。正好我伤势很重就姑且让他试试。花10文钱，他给我的伤口敷上祖传药膏。果然神奇，我马上感觉全身又充满力量，看来江湖中的确藏龙卧虎。

在城东塔下果然见到那个隐士。他答应教我一些武功，但要求每学一种武功必须先给他300文钱。摸摸身上只剩区区80文，只好跟他说等存够钱再来找他。

阳周酒楼门前我们停下脚步。第一次离别到了。风铃要去雁门关外练习流星箭影，而我要去赵村郊野杀小兵赚钱。虽然万分不舍但没有办法。好男儿志在四方，又怎么能如此婆婆妈妈。咬牙跟她说声保重！我掉头大步流星往赵村郊野走去。

"哎，你等一下！"

才走出几步，就听到她在后面喊我。停下脚步回头。她跑到面前，从衣襟里拿出一个玉佩，递给我。

"这个玉佩你带在身上吧，如果手头不方便，在杂货店还可以卖几百文钱。答应我要活着回来见我，好吗？"

拿着玉佩，上面带着她身上的温度。可能是刚才跑过来的缘故，她的脸上带着一丝红云。不敢正视她的眼睛，因为那双平静的眼眸里有许多东西我看不明白。

"这么贵重的礼物，我不能要啊！"

"你带着吧，除非你不当我是朋友？"

"怎么会呢？我萧峰只有你这个朋友。"

"那你收起来吧。"

我将玉佩贴身放好——就放在胸口，紧贴心房。玉佩上带着她的温度，从胸口传到我心里再传遍全身。眼前的她，脸上的表情似怒似笑，眼神却流露出关怀。我心里暗暗告诉自己，就算再缺钱，也一定不会把这块玉佩卖掉。不要说只有几百文钱，就算有几百万，放在我心里的天平上也没有这块玉佩重啊！

"下个月月圆之时，我们在阳周酒楼这里见好吗？到时候一起去赵村找秦将算帐。"

"好的，那我走了，你保重！"

站在街上看风铃渐渐远去的身影，快要转过街角，她又回头来，向我挥挥手说再见。然后转过去消失在我视线之外。我没看错吧？在她转头过来时，怎么看到她眼睛里有晶莹的东西掉落？

我有一个月时间去练好武功准备杀敌。这一个月我大部分时间在赵村郊野度过。在这里我存够学技能的钱，而且力气和身体锻炼得比以前更棒了。在隐士那里，学到了"披荆斩棘"和"止血回春"。我努力地练习，数数日子，很快就到了月圆之夜。

从黄昏我就在阳周城酒楼前等她。如今的

我经过一个月磨练已经成为一个英勇果断的侠客。杀敌经验也很丰富，不象以前一样只懂得横劈直砍，人多我就采用游斗战术各个击破。现在再去杀赵村大将我已有五成把握。

从月上柳梢一直等到月已西斜还不见她来。奇怪，难道她有什么事来不了？或是她有什么三长两短？一想到这个，刚才喜悦的心情马上踪影全无。怎么办，是继续等下去，还是去找她呢？去找她，又该去哪里找？我不断走来走去，一时拿不定主意。

"客官，你是在等人吗？"

"是啊，你怎么知道？"

"是不是在等一位鹅蛋脸，作如此如此装扮，背着一把猎弓的女孩子？"

"是啊，咦，你怎么知道的？"我奇怪地问掌柜。

"这是那位姑娘托我交给你的，她说如果在亥时她还没有回来，让我把它交给你。"

"是吗？"我疑惑地接过掌柜递过来的一包东西：是一双新的布鞋，和一封信。

"峰，如果你看到这封信，说明我可能回不来了。不知这一个月来你过得怎么样？以我们的武功杀那个大将实在非常危险，再加上他身边一群喽罗。你打仗不善于游斗，总是和他硬碰硬，我怕此去非常凶险。想来想去还是我单身前去，万一不敌脱身也比较容易。假如我亥时还没有回来，你不要急于为我报仇，先练好武功等待时机。切记!! 风铃"

原来她怕我有危险已经单身去了。我看到这里把信贴身收到怀里，穿上布鞋，疾步赶去赵村。

赶到赵村已是子时，周围一片死寂，哪里有大战过的痕迹。突然听到不远处有人窃窃私语，悄悄摸上去一听：

"刚才那女的可真厉害，将军被她射了几箭，听说伤势很重啊。"

"是啊，好在兄弟们及时赶到，才把她给杀了。你说这回将军该给我们什么赏赐呢？"

"虽然她必死无疑，可尸体一直找不到啊，真是见鬼了！"

风铃死了!!! 听到这里，我再也按奈不住，从草丛里跳出来。手提弯刀，一句："秦贼，拿命来！"上去就砍。血在风中飞洒，火在眼里燃烧。心中的怒火只有用敌人的血来浇灭。好一招"披荆斩棘"！此时此刻我使出这一套刀法，疯狂肢解着敌人，感受着刀切在肉上的快意。秦将闻声赶来。果然是受过严重的伤，他身上还打着绑带。来得好！我脱开几个秦兵的纠缠，直奔大将而去。几个回合秦将终于扑倒在地。回头追赶那几个秦兵，一刀一个把他们全结果。我割下秦将首级，噙泪向天长啸："风铃，我为你报仇了，你听得到吗？你为什么那么傻啊?!"

只是一个月，我得到了唯一的朋友又失去唯一的朋友：我萧峰在这个世上又是孤身一人。脚上穿的布鞋是多么合脚，我把它脱下来，拍拍上面的尘土，仔细端详。鞋面用深蓝色厚棉布一针针纳好。穿上原来的破草鞋，把布鞋收在怀里。风铃虽然死了，但她在这世上留给我3件东西我要好好保管。悠长岁月我还可以凭物思人，回忆曾经拥有过的一份真挚感情。

3DMark？ 3DMark！

[3D Mark？]

伴随着众多玩家热切期盼的目光，FutureMark 网站的倒记时牌终于归零。千呼万唤始出来的最新 2003 版 3DMark 03 终于站在我们面前。它为新一代 3D 图形测试带来了些什么？下面就让我们与大家一起来品尝 FutureMark 为全球玩家准备的这份神秘大餐（图-01）！

要聊聊关于 3DMark 的话题，就必须先说说 Future-Mark 公司的历史背景。也许很多朋友对 FutureMark 并不了解，但您对另一个名字

"Madonion"——疯洋葱应该印象深刻，后者是 3D Mark 2001 等系列测试软件的制作公司。我们要告诉大家的是：Madonion.com 实际上隶属于 Future-Mark 公司。正如您现在看到的情况，就在几个月前 Madonion.com 正式更名为 Future-Mark.com。这么做的原因很简单：为保证公司品牌宣传力度更集中而且有效。Future-Mark 开发的产品除了大家熟悉的 3DMark 外，还有 PCMark、SYSMark、MobileMark 等"Mark 家族"测试软件（图-02）。

Madonion.com（即现在的 Future-Mark 公司）成立于 1997 年，最初的办公地点分别设在美国和芬兰——前者负责市场工作，后者主做技术研发。Future-Mark 的成功始于 1998 年发布的 3DMark。虽然这个最初的版本并不成熟，但凭借着对测试软件领域先入为主的优势，他们一步一个脚印改进自己的产品。随着围绕 3D 游戏的 IT 产品市场越来越火爆，3DMark 也逐渐成为被大多数用户认可的显示系统测试标准软件。

1999 年，Madonion.com 同拥有 SYSMark 测试软件的"商业应用软件公司"（BAP Co.）结为战略联盟，其成果之一就是联合推出了 PC 在线测试系统。这套系统利用网络在线技术为电脑用户提供客观的性能分析，让用户能较准确地得到自己 PC 系统的相关信息并加以优化。在此后的时间里，Madonion.com 继续研发高性能测试软件，逐步奠定了其在 PC 系统测试中的权威地位。

如今新版 3DMark 03 已经到来，它将带来那些"新气象"呢？要了解 3DMark 03，我们不妨来看看下面这个表格，给 Future-Mark 的几代产品排排座，简略回顾一下他们在行业中的成功之道，或许我们从中能够体会到这几年 PC 显示系统一次次的变革（图-03）。

[3DMark 家族史话]

那还是在上个世纪 90 年代后期，当 Pentium 233MHz + 32MB RAM 正大行其道的时候，有些玩家就在当时 Future-Mark 公司的 Madonion.com 网站上发现了一款专门考察 3D 图形处理系统的测试软件，这就是"疯洋葱"最初的 3DMark 99 Max（图-04）。那时的 3DMark 系统以现在的眼光来看绝对是小菜一碟，对于想怀旧的用户

图-03

产品	3DMark 2000	3DMark2001	3DMark2001SE	[illegible]
DirectX [illegible]	DirectX7.0	DirectX8.0	DirectX8.1	DirectX9.0
测试时间	11 分钟	9 分钟	10 分钟	10 分钟
顶点/像素渲染	无	Vertex shaders Pixel shaders	Vertex shaders Pixel shaders	Vertex Shaders2.0 Pixel Shaders2.0
测试项目数	3 大类 22 项	4 大类 20 项	4 大类 21 项	4 大项 14 小项

您仍然有机会看到当时官方网站上对这套测试软件的配置要求：

系统要求：

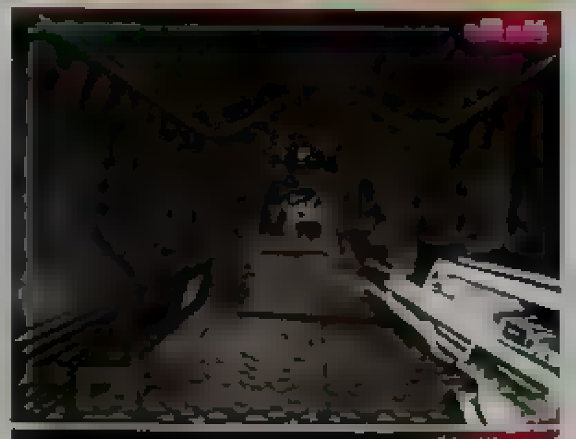
Pentium 233MHz 以上处理器

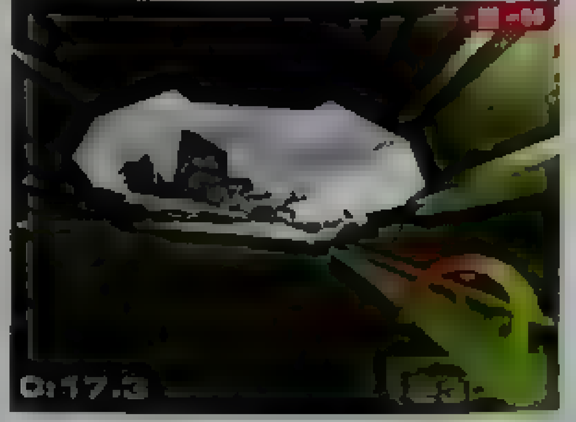
32MB RAM

Windows 95/98

Microsoft DirectX 6.1 或更高版本

16 位色显示 640×480 像素全屏幕





不知用现在的 PC 系统去跑 3DMark 99 Max 会是什么盛况？想来由此得出的成绩一定能让大家很有"成就感"。其实据说在此软件刚出来的时候，就已经有某些用户对它做过如下评价：测试场景非常华丽，音效也非常棒，没事放着让它跑也是一种享受（图-05、图-06）。不知当年的这位玩家看到今天的 3DMark 03 又会做何感慨。感兴趣的朋友，特别是入行较晚的 PC 用户可以在我们驱动之家网站的"硬件工具"栏目找到这款老爷级软件。（http://www.mydrivers.com/tools/dir10/d4269.htm）

在这之后，疯洋葱的 3DMark 2000 应该是使其被业界所牢记的作品（图-07）。这款 MadOnion.com 的扛鼎之作应用了当时先进的 Microsoft DirectX 7 图形处理技术，在画面和场景设计方面较前代有了不少突破。更加富有创意的测试模式和 3D 场景获得业界广泛好评。它的成功也使 3DMark 的 Fans 队伍迅速壮大。需要指出的是，2000 版对 PC 系统的要求有大幅飙升，开始大量吞噬系统资源。这带来的便是用户此起彼伏的抱怨与被迫升级硬件的愤懑。而在背后偷着乐的，自然是提供先进硬件的厂商们（图-08、图-09）。

您可以在驱动之家下面的地址下载到"3DMark 2000。完全版下载地址 http://www.mydrivers.com/tools/dir0/d87.htm，升级版下载地址：http://www.mydrivers.com/tools/dir0/d273.htm。

帮助 3DMark 确立图形测试软件霸主地位的是 2001 SE 版（图-10）。至此 3DMark 已经迈入 Pentium 4 时代，整个软件的的体积也随之变的更加富态。您不要以为 3DMark 2001 和稍后数月推出的 SE 版只是两个字母的差别。最关键的改进在于后者增加了对高级像素渲染等 DirectX 8.1 新 3D 特效的支持。凭借这些，才使得拥有 DirectX 8 显卡的朋友得以欣赏到 Future-Mark 公司在 3DMark 2001 SE 里创造的动态大自然景观。当然，你仍旧可以使用较早的 PⅡ或性能相当的 AMD 处理器，更可以使用赛扬。但无法代替的就是一块性能强劲的图形加速卡，而且是能够支持 DirectX 8.1 的图形卡，否则你会发现整个测试很快就匆匆收场（图-11、图-12）。

我们已经把 3DMark 家族的前几名成员逐一介绍完毕，虽然不知道您的 PC 是否能够愉快地和这些 Mark 兄弟处好关系，但我们仍然提供 3DMark 2001 各版本的下载网址。3DMark 2001 在这里 http://www.mydrivers.com/tools/dir2/d1093.htm，3DMark 2001SE 在这里 http://www.mydrivers.com/tools/dir7/d3175.htm。

[探索 3DMark 03 的世界]

"Welcome to "3DMark 03!" Future-Mark 已经向我们发出了召唤（图-13）。

不知道有多少朋友坐在电脑前期待 Future-Mark 发布"3DMark 03 到来的那一刻。此时，拥有高档显卡的玩家可能正处在春风得意的下载过程中吧。不过这可为难了我们这些普通用户。如果您经常浏览驱动之家网站，应该会注意到报道"3DMark 03 时，我们特别提到过对目前硬件特殊"限制"的新闻。从 Future-Mark 透出的信息使我们事先得知：凡无硬件支持 DirectX 8 的图形加速卡，在"3DMark 03 中只能运行一个测试项目。这包括几种常见显卡：GeForce2 Ti、GeForce2 MX、ATI Radeon 7200 和 GeForce4 MX 等。看到这里相信很多朋友都会为自己的爱机捏一把汗。那么不论情况如何，不要过早下结论，实践仍旧是探讨问题的最佳途径。

在事先装好必须具备的 DirectX 9 以后，让我们开始浏览"3DMark 03 的部分精彩 DEMO 截图！这次的 3DMark 03 包括 4 段演示场景，下面是第一场。

图-14：Future-Mark 的公司标志出现在 3Dmark 03 开头，十分醒目。

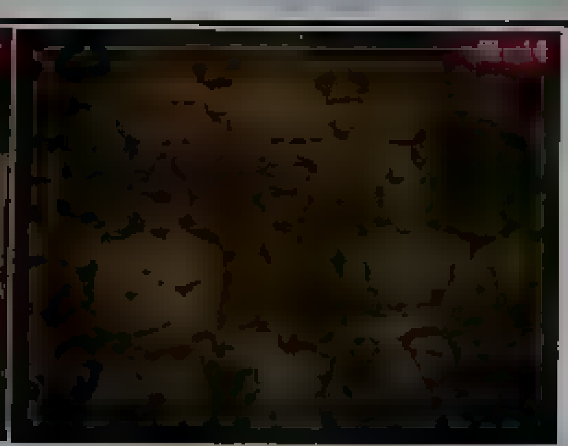
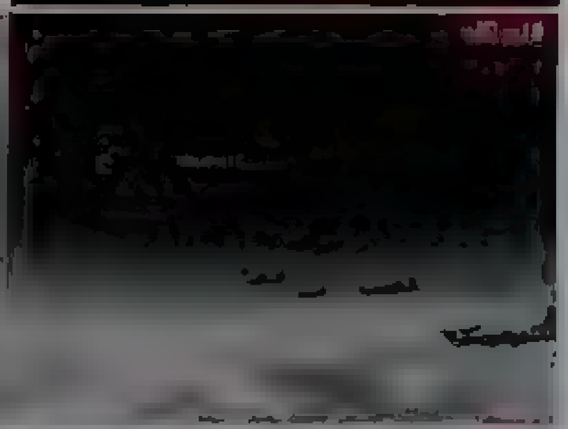


图-15、图-16：以电影般的演绎手法进行 3D 图形测试充分展现了 Future-Mark 的创意。

图-17：点题的电影化风格是否预示着 Future-Mark 要向娱乐圈发展？



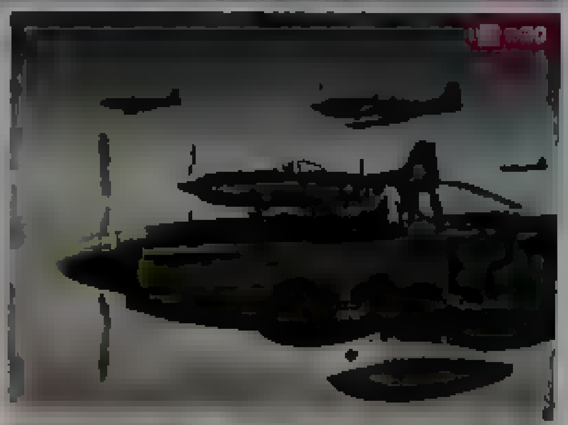
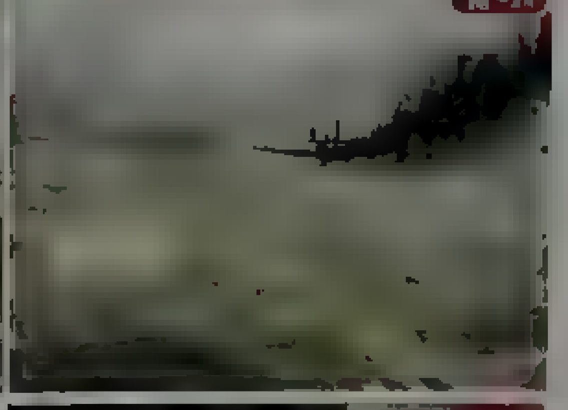


图-18、图-19：第一个演示场景颇有大片"珍珠港"的声势。

图-20：机身在光影效果的衬托中尤显逼真，战斗即将来临！

图-21~图-24、战机在激烈的空战中负伤，拖着浓重的尾烟向地面坠落。请仔细看看这些图片，如果没告诉您是 3D 场景演算，大家是否会以为我们在放电影呢？



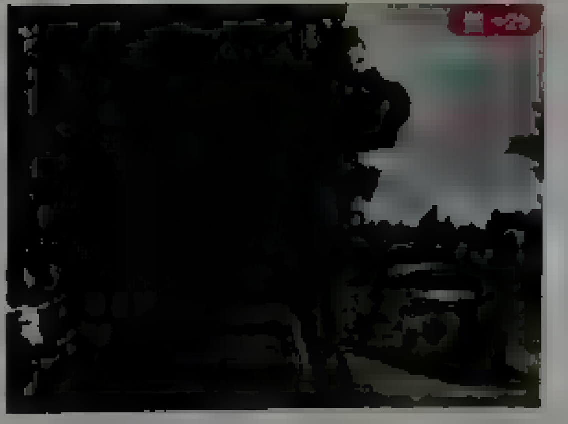


图-25：距柏林 20 公里处的宁静小镇，看来这里的沉寂即将被打破。

图-26~图-29：勇敢的盟军飞行员竭力控制战机以迫降。

飞机安全迫降后第一个演示场景就在牛与飞机的对视中结束。从这段场景我们可以看到"3DMark 03 已经突破了以往单纯的"演示

模式”，进而发展成具有故事情节的“电影模式”，画面效果几可乱真，这也恰恰符合了ATI和NVIDIA等图形领导厂商所倡导的3D图形电影化发展方向。下面接着为大家介绍其它3个场景。

图-30~图-33：Future-Mark版“虚幻”！敌对双方在浩瀚无垠的星空中缠斗厮杀。有着传统科幻影片的精彩搏斗剧情，在充斥着大量光影效果和3D特效的衬托下格外炫目。

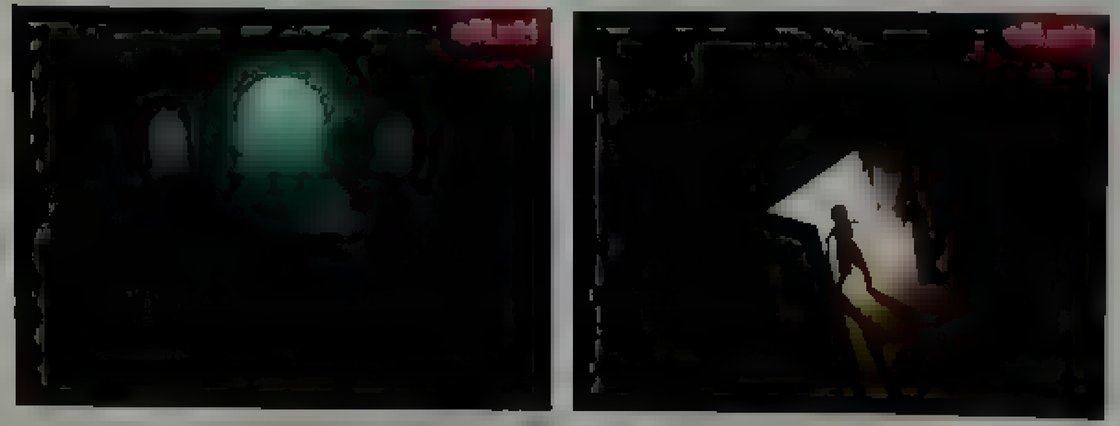


图-34、图-35：探险故事的开头总是这么压抑和充满玄机。这是3DMark 03中第3个演示场景。类似“无冬之夜”的舞台即将展开怎样的冒险之旅呢？

图-36：人物的面部架构虽然还无法象DOOM Ⅲ测试版一般活灵活现，但丰富的表情仍然可以透露出主角复杂的心情，好奇中充满恐惧。

图-37~图-41：推开书橱，走下秘密通道，突然看到两个因下棋而争斗的食人巨魔。怪异的长相在皮肤的渲染下显得十分特别，深具质感。面对恶狠狠冲过来的怪兽，我们的主人公该怎么办？

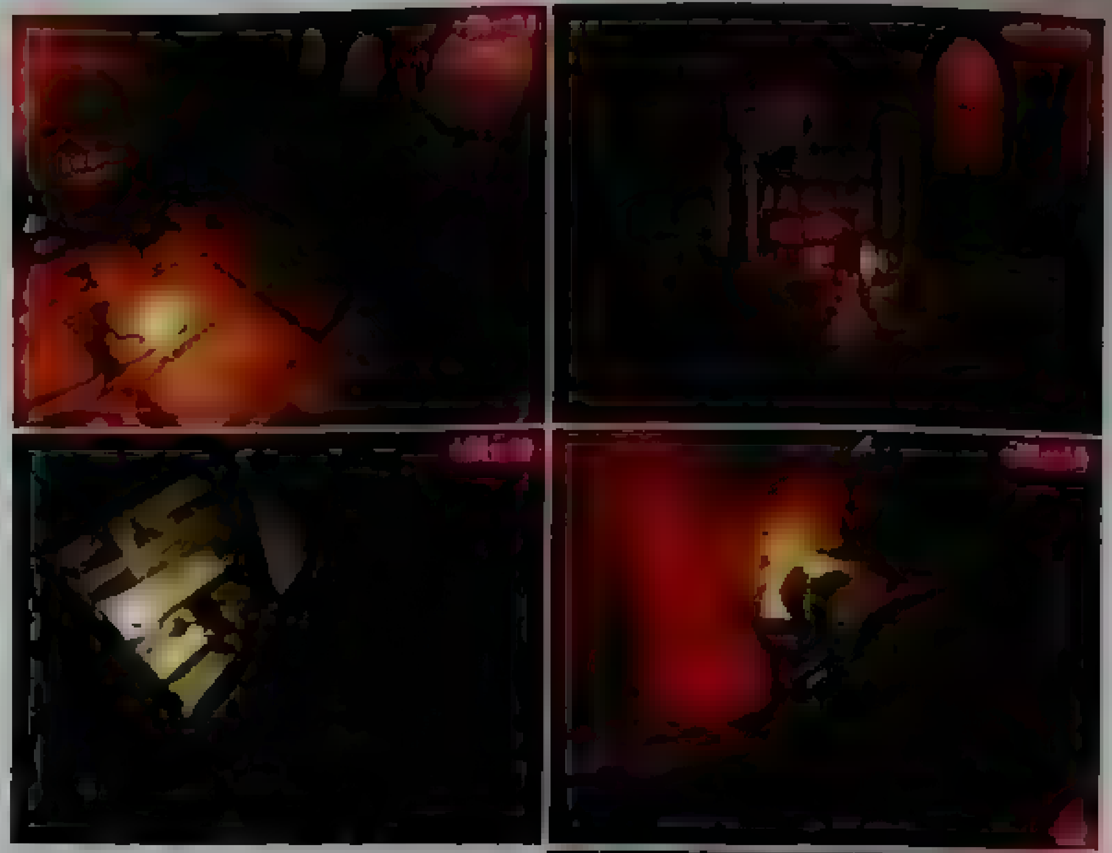
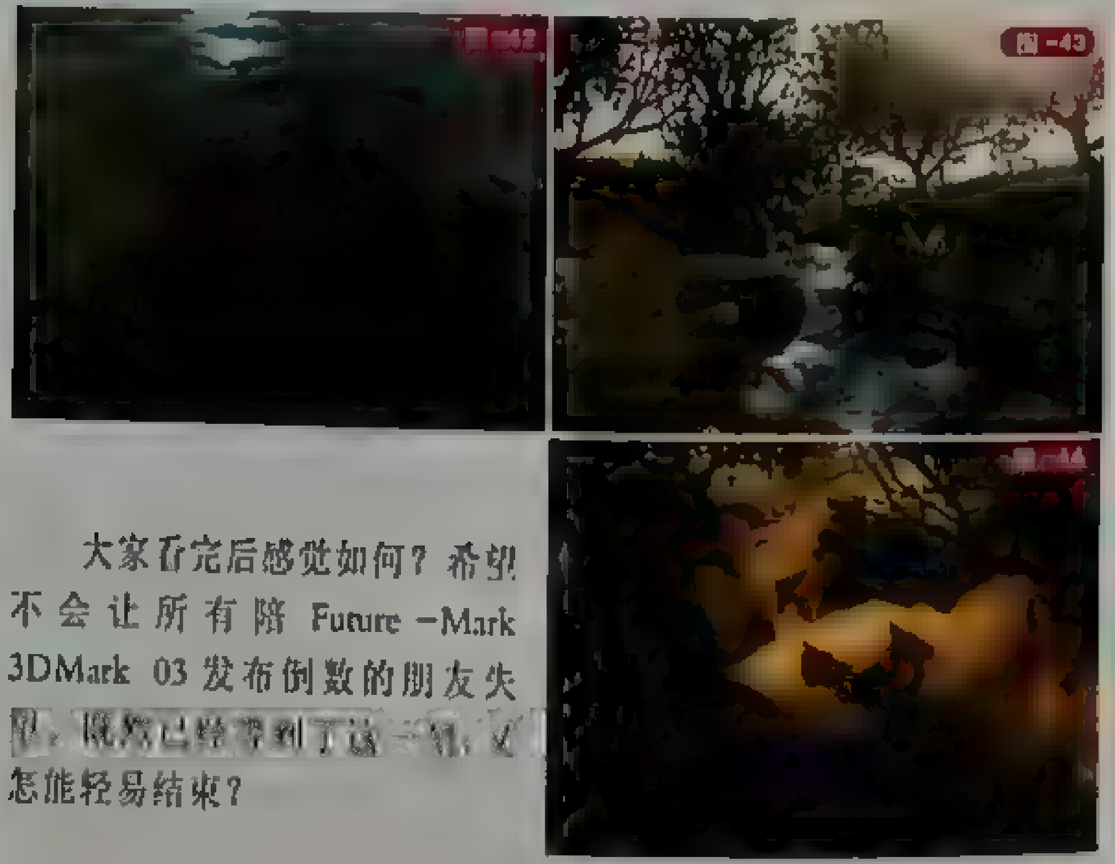


图-42~图-44：最后一个场景再次让大家嗅到了自然的气息。前3个场景中深感压抑的心情终于得以解放。清澈的河水、葱绿的灌木和真实的石头建筑以及……非常低的播放帧数。场景演示到此画上了句号。

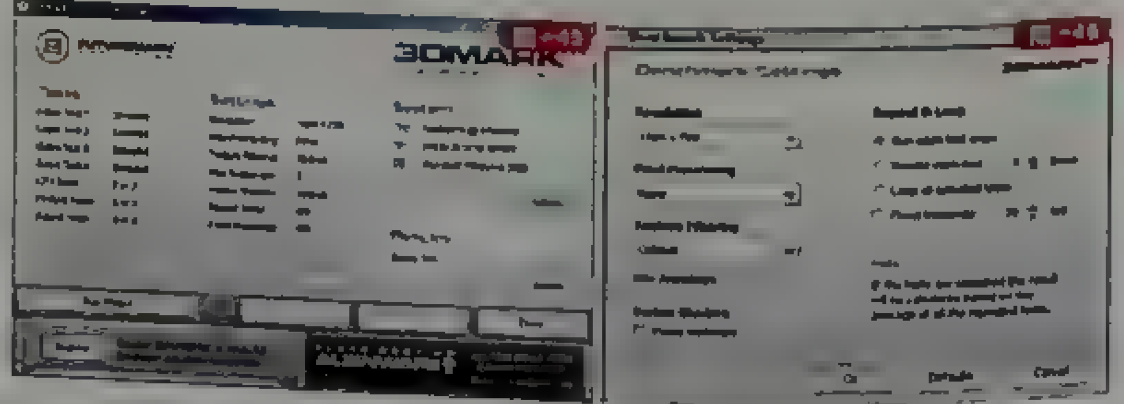


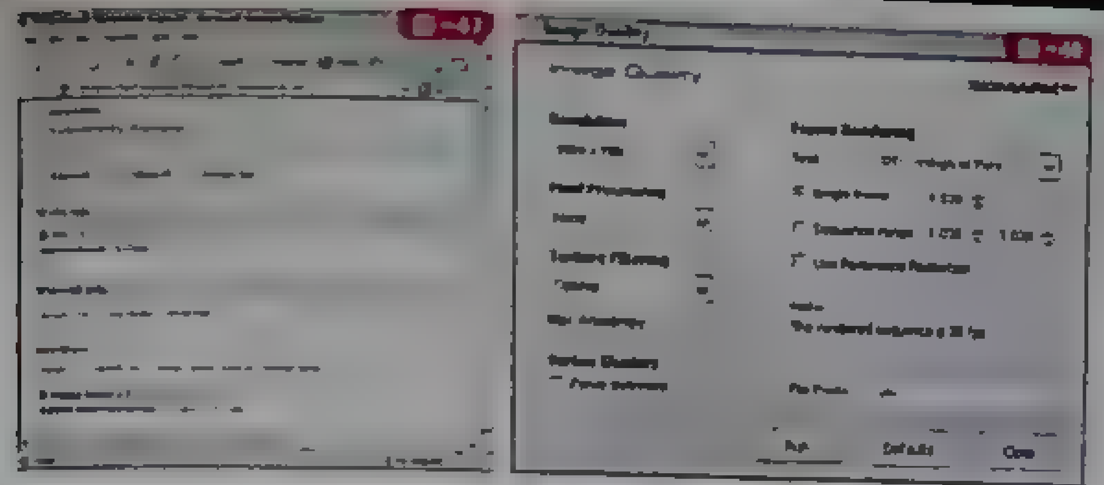
大家看完后感觉如何？希望不会让所有陪Future-Mark 3DMark 03发布倒数的朋友失望。既然已经等到了这一刻，又怎能轻易结束？

[3DMark 03怎么玩？]

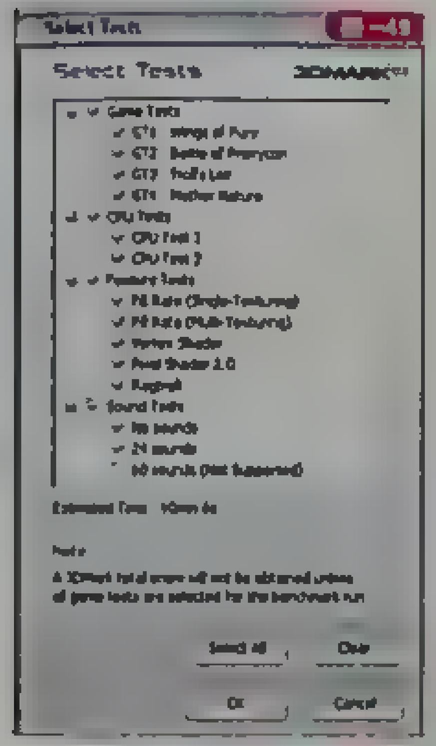
首次安装成功的界面焕然一新（图-45）。主操作模块（图-46）可以对测试选项、分辨率和系统信息各模块进行操作。这里的功能同以往版本没有变化，界面下部的一行操作按键就能执行DEMO演示和常规测试。

图像显示功能模块（图-47）可以设定图像分辨率，而很重要的Vertex Shaders可在此处控制。



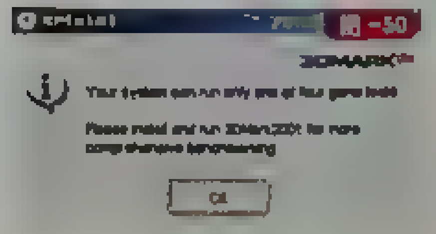


系统信息模块（图-48）的数据想必大家都能看懂，提供了Windows信息、DirectX版本、CPU频率、内存容量、主板信息、图形加速卡、显示器和声卡全部硬件的情况。



这是3DMark 03的画面质量调节模块和测试选项模块（图-49）。这里的调节将影响到测试项目和分数统计，操作前请大家务必多摸索清楚。

看这些界面是不是很有XP风格？遗憾的是免费版本在运行时图像分辨率固定为800×600像素，测试时固定为1024×768像素，只有Future-Mark的付费注册用户才允许自由定义。



由于免费版本无法定置测试项，所以仅支持DirectX 7显卡的用户将无法顺利完成测试，你会看到一个提示窗口（图-50）。3DMark 03推荐GeForce 4 MX、GeForce 2、Radeon 7200等显卡的用户使用3DMark 2001 SE。下面一起来看看当今一些高端主流显卡运行3DMark 03时的表现。

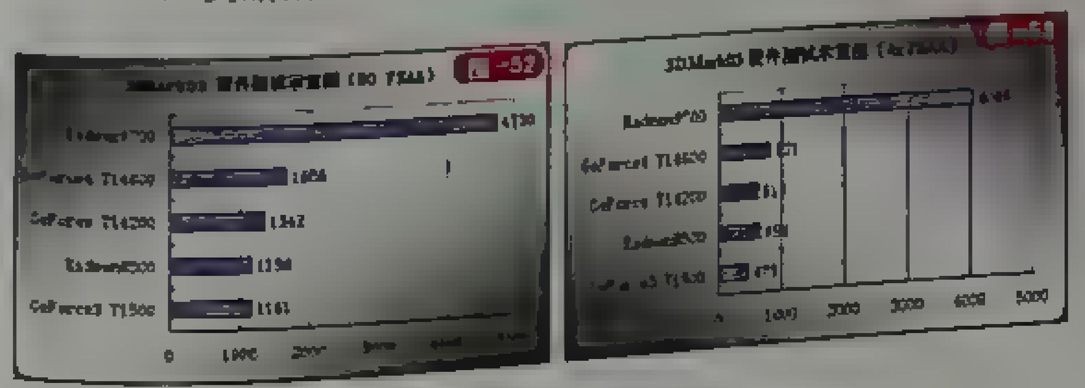
[实测3DMark 03]

先来通报我们的测试平台（图-51）。

驱动之家	测试平台
主板	P4G8X Deluxe
CPU	Intel P4 3.06G
内存	256MB DDR SDRAM
显卡	GeForce Ti 4600、Radeon9700
操作系统	Windows 2000 professional 简体中文版 Service Pack 3
DirectX	Microsoft DirectX9.0
显卡驱动	Radeon9700 ：催化剂3.1 Radeon8500 ：催化剂3.1 GeForce4 Ti 4600 ：nVIDIA VER42.30 WHQL GeForce4 Ti 4200 ：nVIDIA VER42.30 WHQL GeForce3 Ti 500 ：nVIDIA VER41.04 WHQL
应用软件	3DMark03 Ver 3.1.3
分辨率/色深	1024x768x32Bit / 800x600x32Bit (3DMark03)
FSAA	No FSAA、4X FSAA

再来看测试结果（图-52、图-53）。

你会看到Radeon 9700 Pro领先的幅度有多么不可思议，3DMark 03到底做了些什么导致出现如此结果，请继续看下去。



[3DMark 03究竟做了什么？]

这里我们首先用一张简表为大家列出3DMark 03的所有测试项（图-54）。

游戏测试	复仇女神之翼
	Proxycon之战
	人魔巢穴
	自然力量
CPU测试	CPU-Test 1
	CPU-Test 2
特色功能测试	填充率（单纹理）
	填充率（双纹理）
	顶点渲染
	像素渲染 2.0
	Ragtroll (Physics)
声音测试	No sounds
	24 sounds
	60 sounds (Not Supported)

图-55：这一场景主要考察游戏中物体的色彩、光泽、粒子效果及帖图效果。

图-56、图-57：这个场景强化了衣物布料表面的褶皱感和栏杆的静态阴影，使画面看起来富有质感，并与周围环境更协调。

图-58.特别需要注意的是这个场景。在这些画面中应用有大量的像素渲染运算。如果你的显卡支持1.4版像素渲染，那么将会从这里获得非常明显的优化！如果不支持，3DMark会自动采用1.1版像素渲染来完成工作。NVIDIA Ti系列显卡就是在这里吃了大亏。稍微算算就知道：Future-Mark提供的技术资料表明，此场景使用1.1版像素渲染每帧需要演算约560,000个多边形，而使用1.4版的像素渲染则低于280,000个！

图-59：看到这位3D少女一头乌黑的短发吗？有了各向异性过滤的光照和细致的物理属性模拟（地心引力和硬度等），就有了几可乱真的效果。

图-60：随风摇动的植被应用了顶点渲染，潺潺的流水则使用了2.0版的像素渲染。创造美好的大自然需要DirectX 9的支持——NVIDIA Ti系列显卡另一个大亏就吃在这里。

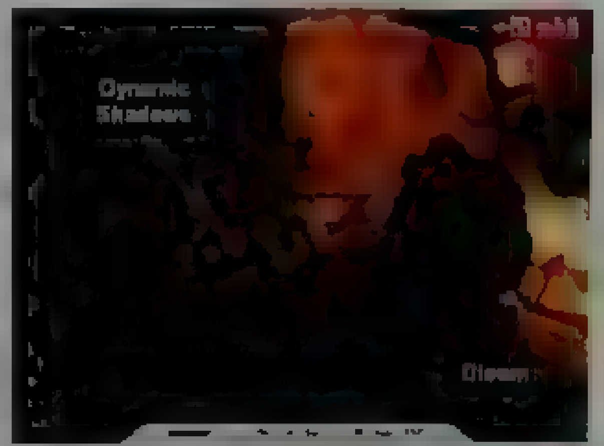


图-61、图-62：这两组场景我们应该很熟悉，这是检验CPU在图形运算中的处理能力，所以分辨率降低到640×480像素。

图-63~图-66：上面这几项着重考察了图形加速卡的填充率和特效完成情况。你也许会抱怨这些技术在当前游戏中应用得太少，但这就是图形技术发展和应用的真实写照。

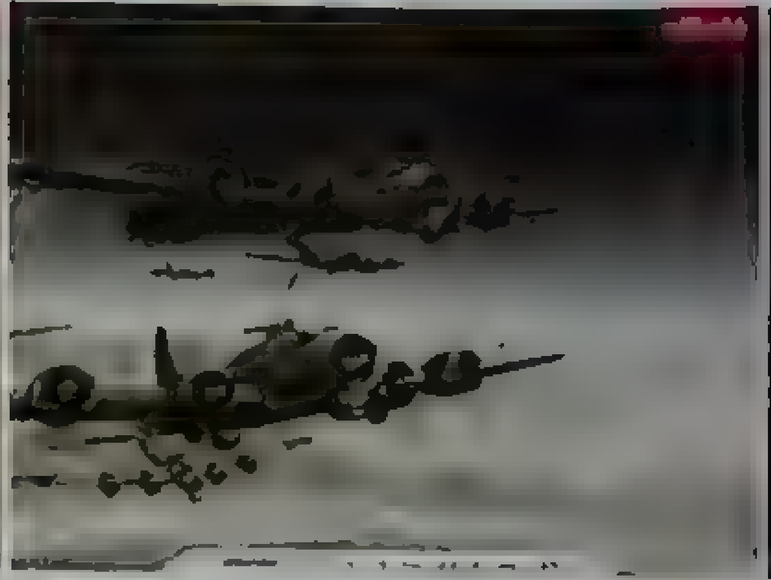


图-67：不要以为 3DMark 03 只是对图形有兴趣，它连声音测试也包括其中。听听看，飞机由远及近的引擎轰鸣声，机炮射击的音效以及飞机被击中后急速下坠的声音……很像是在电影院，不是么？

最后，我们向大家介绍 Future-Mark 为 3DMark 03 制定的分值运算公式。

3DMark 03 得分 = （游戏 1 的帧速率×7.3）+（游戏 2 的帧速率×37）+（游戏 3 的帧速率×47.1）+（游戏 4 的帧速率×38 7）。

怎么会有 7 3 和 37 这类奇怪的指数呢？很容易理解：Future-Mark 希望将当前的 3DMark 03 安排在 1000~5000 分之间考量。一套入门级的系统（DirectX 8 显卡+1GHz CPU）的分值大致被锁定在 1000 左右；同时将一套高端系统（DirectX 9 显卡+3GHz CPU）分值大致锁定在 5000 以下。

在这里我们看到，NVIDIA Ti 系列显卡的亏吃得是一清二楚。游戏 3 与游戏 4 的平均帧速率分别会乘以 47 1 与 38 7，而游戏 1 的平均帧速率计分时仅被乘上 7 3！差距不大才怪！

[3DMark[ ]

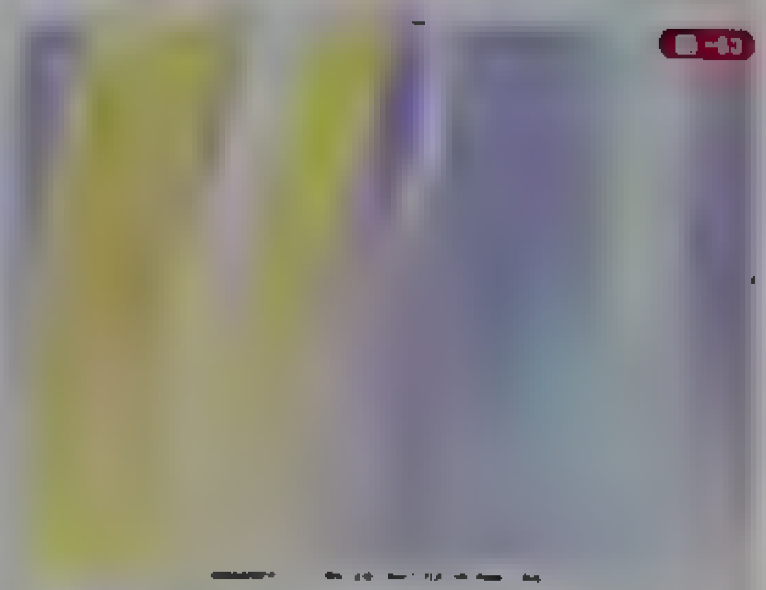
长期以来，Future-Mark 在厂商和用户之间一直保持着良好的互动关系（图-68）。Future-Mark 的成功很有道理。公开的测试软件在消费者选择产品过程中确实能够起到一定的引导与借鉴作用。消费者更乐于信任一个独立的第三方机构，而不是产品生产商的市场宣传。3DMark 之所以能够成就今天的地位也与测试软件的特质有关。这种特质就是“公开”。任何一个人都能够免费拿到一份 3DMark 来 Mark 一下自己的系统，并得出一个可资对比的结果，这比产品生产商任何的自我宣示都实际。

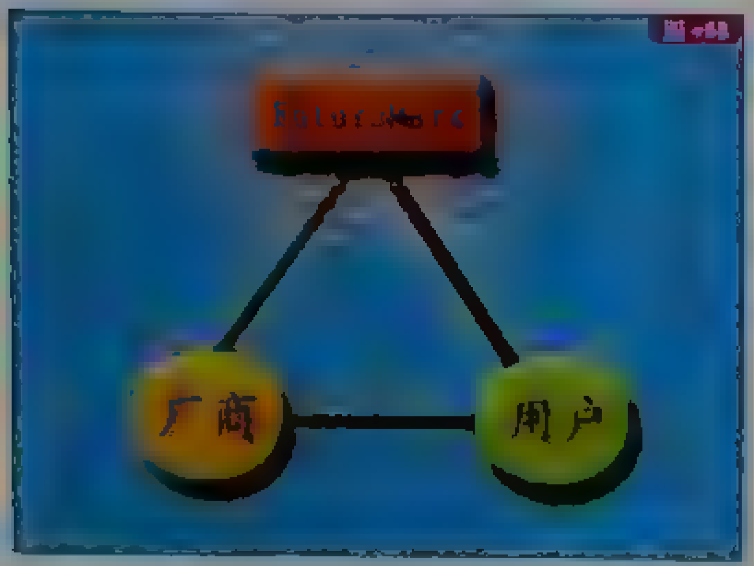
从厂商角度来看，Future-Mark 同样扮演着重要的角色。厂商可以不爱 Future-Mark，但不能不爱会掏腰包的消费者。既然用户喜欢用 3DMark 来判断产品的优劣，那么厂商自然会因此看重 3DMark 这款软件在自己及对手产品上的应用情况。所以我们看到很多厂商都出现了安排一堆技术人员围着 3DMark 打磨旋儿的现象。

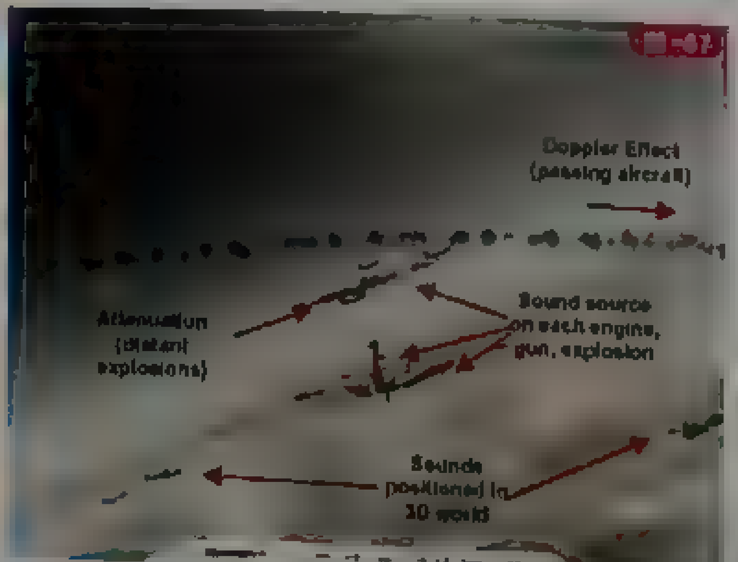
至于 Future-Mark 自己则作出公开保证：完全支持计算机硬件技术发展，并同自己的合作伙伴站在中立的位置上保证消费者和业界的利益。努力提供准确、权威和公正的各项电脑数据指标。自 3DMark 2001、2001 SE 发布直至 3DMark 03 推出的 3 个年头里，Future-Mark 在自身、厂商、用户 3 方的微妙关系中巧妙游走。

今天，3DMark 03 出现在我们面前，它预示着：It's time to DirectX 91 ■

（授权转载 / 驱动之家　编辑 / Chance）







资讯新闻眼

大眼睛闪盘 蓝科火钻“蓝睛灵”

日前蓝科公司针对家庭用户推出一款娱乐型闪盘——蓝科火钻“蓝睛灵”。它除了象普通闪盘一样用于存储文档外，还适用于制作简单的视频录像。蓝睛灵采用 10 万像素的彩色 COMS 摄像头，和动辄百万像素级的数码相机相比虽不值得一提，但视频方面的表现也已经可以满足家庭用户需求。再配合相应视频软件，用户可以借此轻松地实现网上“面对面”沟通。蓝睛灵闪盘采用 USB 1 1 接口，支持即插即用。它前辈蓝科系列的优点，采用高质量三星闪存芯片，有效保证用户数据的存储安全。

忙碌的微软

据 www.theinquirer.net 报道，微软将在今年游戏开发者年会上发表 DirectX 9.1。即将于 3 月 4 日到 8 日在 San Jose 召开游戏开发者年会，目前从部分与会显卡厂商处得知如下一些信息：与 9.0 相比，DirectX 9.1 将增加对 Pixel/Vertex Shader 3 0 的支持，预计 ATI 的下一代显示芯片 R400 和 NVIDIA 的 NV40 将支持这些特效。日前 ATI 宣布即将发布 R350 即 Radeon 9900 PRO，它将支持 DirectX 9 1，成为首个支持该 API 的兼容硬件。

据 www.computerandvideogames.com 报道，在接受法国财经报纸《Les Echos》的访问中，微软的比尔·盖茨透露了关于 XBOX 2（暂定名）的一些信息。他表示下一代的 XBOX 除了进行游戏外，还将具备数字多媒体功能，包括视频和图像编辑。尽管盖茨反复强调 XBOX 只是一台游戏主机，“但正接近完整的数码娱乐平台。XBOX 正在向完全宽带连接发展，并可以和所有的家电沟通。”盖茨还表示 XBOX 2 将具有“Internet 功能而不用通过 Wi-Fi 直接连接。”

据 www.zdnet.com.cn 报道，微软近期将发布 Office 11 的 Beta 版，它将主要针对企业级应用。软件巨人微软下月将发布主要面对企业用户的 Office 11 beta 版本。该软件的测试版本已经在 2002 年 10 月送达到 12,000 名用户手中。下月的第 2 次测试将扩大试用范围。专家分析说，新 Office 主要的挑战是如何取信于用户。因为现在 Office 已经占领了大约 90%的市场，但消费者认为 Office 的新功能越来越少，因而感觉没有升级的必要。

驱动之家颁发年度奖项

2003 年 1 月 20 号，国内著名 IT 网络媒体驱动之家在京与业内各厂商代表汇聚一堂，颁发其 2002 年度编辑选择奖及市场占有率奖等各奖项。

作为驱动之家首次年度评奖，此次活动坚持其一贯的专业、中立和深度的特色，利用驱动之家用户产品信息库分析出市场占有率调查报告。该报告依据驱动之家目前的 52 万用户信息和 112 万条产品驱动订阅信息，具有较高和较准确的可信度。

在此次颁奖会上，驱动之家还向来宾介绍了软件开发部门推出的驱动精灵最新版。该软件能够安全备份并恢复系统所有驱动，不仅对用户有非常实际的意义，同时对配件及整机厂商提高售后服务水平、减轻售后服务负担有非常明显的效果。目前驱动之家已经与国内著名整机厂商进行接触，有望在年内展开合作。在 2003 年，驱动之家将摆脱内容加广告的盈利模式，多项出击，向综合商业站点的目标迈进。

“游戏悍将”——“飞龙将”火爆出击

精英公司日前推出“游戏悍将”之“飞龙将”K7S7AG 主板。该主板采用 SiS 746 芯片组，支持 333 MHz FSB 的 AthlonXP 处理器。“飞龙将”支持 AGP 8×标准和 DDR 400/333 内存规格（最大支持 2 GB 容量）。其南桥配备 SiS 963，支持 6×USB 2 0、Ultra-DMA 133、IEEE 1394（可选）、10/100M 网卡（可选），并集成 6 声道 AC 97 声卡，扩展方面则提供 3×PCI 和 1×CNR 插槽。

“飞龙将”K7S7AG 的显卡同样采用精英第 2 代整合技术——“开放式整合”。板载独立 Xabre 200 图形芯片，提供独立的 64MB DDR 显存。Xabre 200 支持 AGP 8×架构，能完全解决内存带宽不足问题。同时对 DirectX 8.1 规范的支持也让 Xabre 200 在运行大纹理贴图游戏时具有更真实绚丽的效果。“开放式整合”让主板各部件与 Xabre 芯片和高速显存的数据交流加快，在综合性能表现上较采用普通形式的系统有不小提升。由于主板和显卡均采用矽统公司最新芯片，所以性能与兼容上达到了完美结合，让玩家充分体验急速狂飚的快感。对组装 AMD K7 游戏平台的玩家它将是不可多得的选择！

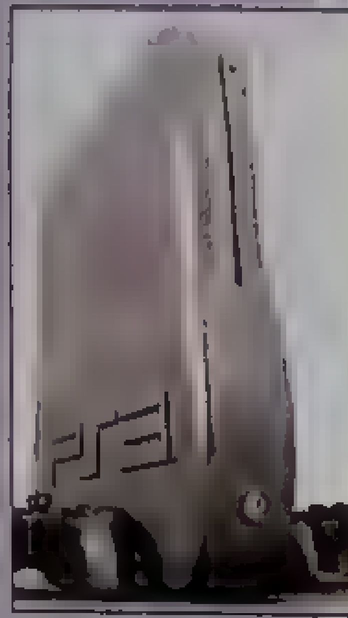
LG 全国巡展隆重上演

2003 年 2 月 25 日，LG 电子在北京昆仑饭店举行新闻发布会，宣布即将在全国 18 个城市进行“液晶之梦，数码之旅”的液晶显示器新品巡展暨大型促销活动！这将成为 LG 本年度强力搏击液晶显示器市场的序曲。在此次发布会上，LG 展示了它的一批新品液晶显示器，包括从低端 15 英寸普通液晶显示器，到高端多应用性能的 17、18、20.1 和 23 英寸液晶显示器。LG 顶尖的 30 英寸超大屏液晶显示器也在展示之列。LG 宣布，同月 28 日开始的全国巡展将涉及京、沪、广、深……等国内 18 个大中城市，覆盖东北、华北、华东、华南、华中、西南和西北等全国各区域。在各地举行的活动中将展示上述所有新款液晶显示器并进行深入的产品介绍和演示。参加者可以实际体验新品，并进行高规格、种类丰富的参与性活动。活动奖品包括 17 英寸液晶显示器。

另据 LG 表示，此次巡展之后将乘势进行针对 L1510S 液晶显示器的大规模促销。该活动将使 LG 液晶显示器销售持续升温，并继续强力推进。

这一系列活动将是 LG 近年来最大规模的针对液晶显示器的市场活动。如此兴师动众明确表明 LG 今年搏击的主战场将是液晶显示器市场。另据了解，今年 LG 明显加大对液晶显示器投入，总投入已超过对 CRT 传统显示器的投入。■

小道消息：新机"诈"现



近日传闻不少，最有趣的是有人说 Intel 曾在其官方网站上误将 Sony 的 PS3 的图片放了出来，虽然很快撤下，但还是在网上流传开来，不信您看图片啊！不过，首先，由 Intel 泄露 PS3 的照片本身就值得怀疑，没听说 PS3 要用他们的 CPU 啊?！再者，您看看照片上 PS3 那惊为天人的造型，就是打死我也不相信那真是 SONY 的大手笔啊！

这两天网上又传出了任天堂的新一代游戏主机的造型图片，不管是真是假，最起码从图片上来看还是比较靠谱的，造型倒也精巧可爱，我宁愿相信这个是真的。

最近，又传闻说美国佛罗里达州一家名叫 Infinium Labs 的高科技公司将于今年 12 月正式推出以宽频网络为主要卖点的新型家用游戏主机——幻影（Phantom），正式加入次世代游戏主机大战，据说这款幻影主机的运行机能将比当前市场上所有的游戏机都更优越，无线操纵手柄，良好的对宽频网络多人游戏的支持等都可以迎合大众玩家、一般玩家和专业玩家的不同需求。我想，即使这个传闻是真的，这款机型也真的能够上市，它的"优越"性也是需要经过市场考验才能算数的，希望他们不是吹的，哈哈！

下面要说的就不是传闻，而是货真价实的新机型了，任天堂的新款掌机 GameBoy Advance SP，预定 2 月 14 日正式发售，功能和性能比 GBA 强了不少，当然价格也要高一些了。任天堂表示，预计新游掌机在上市六周内将销售 200 万台，而下个财政年度整个 GBA 系列的全球销售量也要达到 2000 万台，高于今年 1500 万台的目标。

诺基亚 N-Gage 正式登场

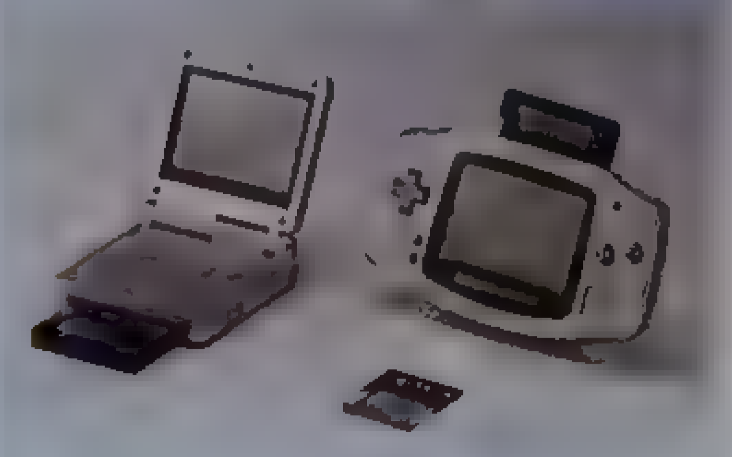
日前，著名手机厂商诺基亚（Nokia）在伦敦举行大型发布会，正示向人们展示了他们的最新产品——移动游戏机 N—Gage，迈出了进军游戏机市场的第一步。据透露，N—Gage 将使用 Series 60 BLACK FORM 和 Symbian OS 操作系统，8 方向控制器"Rocker"，支持 GSM（900/1800/1900）、GPRS，可通过蓝牙技术和其他游戏玩家进行对战，可通过 USB 连接 PC 下载音乐等资料、MP3/AAC 音乐播放功能、FM 收音功能、电子邮件收发功能、浏览 XHTML 功能等等，功能真是超强

据悉，诺基亚还将与游戏厂商如 Eidos、Sega、THQ、Activision 和 Taito 等共同开发相关产品。诺基亚表示，N-Gage 将在 2003 年底在全球五大洲实现批量供应。

Solid Snake 今秋无行动

日前，KONAMI 的著名游戏制作人小岛秀夫在接受媒体采访时透露，由于《合金装备Ⅱ真实之影》已经推出，《Zone of Enders: Anubis》也将会在下个月推出，他们现在已经将精力集中到了《合金装备Ⅲ》上，但由于开发这样的一款续作有相当大的压力和难度，因此虽然原定今秋上市，但恐怕很难实现这个目标。并表示其实自己并不想制作这样一款"第三集"游戏，但公司的决定和玩家的呼声还是让他做出这个决定。但是在开发二代时他们就已经发掘出了 PS2 主机的最大潜能，现在试图使游戏方式和视觉效果比其前作有一个质的飞跃，的确非常困难！所以他笑谈要把《合金装备Ⅲ》留到 PS3 上再推出。也许，真的会被他言中吧！

用 GBA 可以看电影啦



最近，日本 am3 公司公布了一项与 GBA 相关的新技术，使 GBA 未来可以播放音频视频，而这一切只需要将 SM 卡插在 am3 推出的可与 GBA 连接的转接卡上就可以实现了。据悉，am3 公司将从 5 月下旬开始市场测试，并预定 10 月以后正式进入市场，售价预定在 2800 日圆，而空白的 am3 用 SM 预定 2000 日圆，

资讯内容则预定在 200~500 日圆上下。要注意的是，一般的 SM 卡是不能在 am3 的这款产品上使用的，而 am3 公司推出的专用 SM 卡却能在现有的数码摄影器材上使用。这种独门"暗器"谁都会使，无可厚非，这是一个竞争的年代嘛！

《模拟人生》创销售奇迹

日前，著名游戏厂商美国艺电（EA）正式公布了其旗舰式电脑游戏产品《模拟人生》（The Sims）系列三年以来的销售情况，至今为止，该系列在全球范围内的累计销量已经达到了 2400 万套，无愧于 2000 年、2001 年和 2002 年度销量冠军的称号。

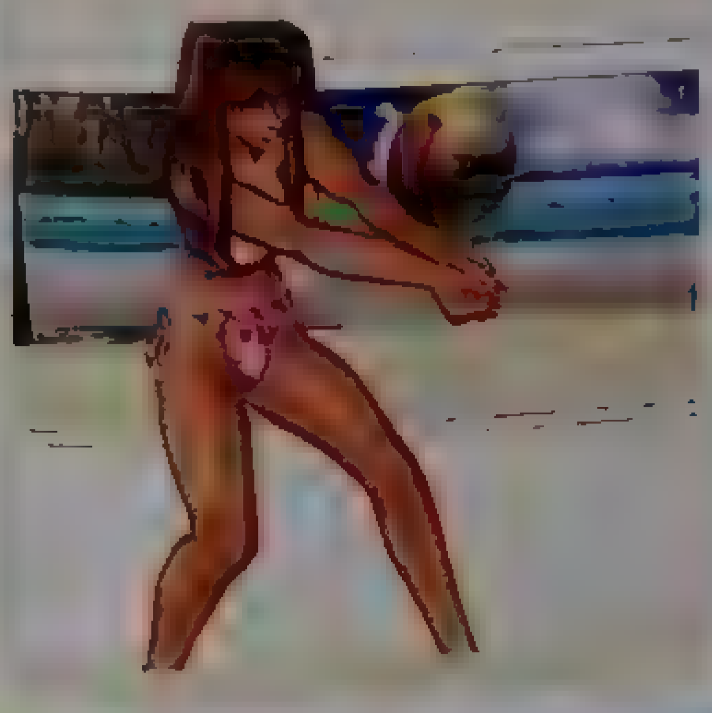
美国艺电总裁 John Riccitiello 表示"三年前，没有人会相信一款没有射击、驾驶和动作激情的电脑游戏仅靠模拟社区式的互动就能取得如此成功。如今《模拟人生》系列已经成为全世界最成功的电脑游戏之一，在年轻人、尤其是女性玩家中颇受欢迎，突破了以往电脑游戏的许多老观念、老看法。"

"德军总部"又有新情况

近日，两家著名游戏厂商 id Software 和 Activision 同时透露了一个惊人的消息，《重返德军总部》资料片《敌域》（Return to Castle Wolfenstein Enemy Territory）单机版的开发工作已经正式停止，因为由 Mad Doc Software 负责开发的单机游戏部分未能达到他们的期望。这真是令"德军"迷们伤感的一个消息。好在这两家公司同时宣布由 Splash Damage 开发的连线游戏部分质量很高，所以他们已决定在随后的几个月里让开发小组把精力放在这个网络版资料片上，并将在今年正式推出，也算是一种补偿吧！

"沙滩排球"日本热卖

据日本媒体报道，TEMCO 开发的 XBOX 游戏《生与死沙滩排球》（Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball）在日本上市的第一天就卖出了 72881 套，成为目前日本地区 XBOX 软件中销量第二、销售速度第一的游戏，而据说 TEMCO 为这款游戏在日本地区准备的存货仅为 12 万套，显然是不够卖了。发售当天，日本大部分地区都处在严寒之中，但还有不少玩家在游戏店门前排起了长龙，可见 MM 的魅力之大，即使她只是虚拟的！



大娃娃力推《魔幻森林》

1 月 16 日，大娃娃网络公司制作的国产第一款冒险网络 PK 游戏《魔幻森林》的新闻发布会在北京亮马河大厦正式召开，它同时也是大型市场活动《超越 2003》的运营启动会。中国电信、263 集团、新浪、联众公司等均有贵宾到场祝贺，同时到场的还有国内 60 多家知名企业和 40 多家新闻媒体的记者。

大娃娃网络公司在会上全面介绍了《魔幻森林》的市场策略，在运营上提出了多种方式，与不同行业但是对游戏有兴趣团体展现了合作的前景，这在游戏运营方面是一个新的探索和尝试，也对市场深度和广度又一次挖掘。他们表示，将把《超越 2003》的市场运营活动做新做大，为国产游戏市场开辟更大的发展空间。

暴雪即将访华

来自奥美电子的消息，世界顶尖的游戏公司暴雪（Blizzard）即将来华首次对中国游戏市场进行考察，并决定于 3 月 3 日在上海召开中国大陆的访华见面会，这无疑是对中国游戏产业所有关心和付出努力的业界同仁的肯定，在中国游戏产业的发展史上具有里程碑式的意义。

据悉，在此次见面会上，暴雪将掀开即将推出的《魔兽争霸Ⅲ》资料片及其全球瞩目的网络游戏《魔兽世界》的神秘面纱。同时，大名鼎鼎的暴雪创始人之一，现任总裁，星际、暗黑和魔兽的主创 Bill Ropper 也将亲自到场，更会有现场签名等活动，这对所有的暴雪游戏们来说都是一个千载难逢的好机会。作为暴雪公司多年的合作伙伴，奥美电子也表示将鼎立支持此次盛会的召开。

"仙剑"出鞘闹新春

来自北京寰宇之星的官方统计表明，该公司的两款超人气大作《仙剑奇侠传Ⅱ》和《三国群英传Ⅳ》在 1 月 25 日至春节放假前短短一周之内，就已创造了销售佳绩，《仙剑奇侠传Ⅱ》普通版的销售量突破 18 万套，《三国群英传Ⅳ》普通版也达到了 8 万套，而这两款游戏的限量珍藏版更是早早地被广大玩家抢购一空。

据悉，为了让广大玩家在过年前就能玩到这两款游戏，寰宇之星发动员工利用下班时间集体出动，支援生产包装工作，寰宇之星总经理傅世华先生也亲临现场指导工作，确保了游戏的如期上市。到截稿时（2003 年 2 月 14 日）为止，《仙剑奇侠传Ⅱ》普通版已销售了 26 万套，而《三国群英传Ⅳ》普通版也已卖出了 12 万套，两款游戏的总销量已逼近 40 万大关！

中广网推出选美大赛

《破天一剑》是一款深具东方文化魅力的大型奇幻武侠网络 RPG，为了让更多玩家了解《破天一剑》的深厚内涵，中广网特联合湖南卫视《造星工厂》栏目、晶合时代、明星之路文化传播公司，在国内网络游戏业界首次利用电视媒体和宽带视频媒体的形式推出了《破天一剑》形象大使选拔大赛。

据悉，整个大赛分为两个阶段，第一阶段是女性形象代言人的选拔，在成都、重庆、广州、长沙、沈阳、上海、北京等 7 大赛区分别决出 4 名优胜者，全国共产生 28 人参加总决赛，最终获胜的四名女选手将正式成为《破天一剑》的形象大使。她们不但可以免费赴韩、日十日游，还可获得时尚手机、电脑等多种大奖，并有机会成为国内颇具实力的影视制作公司广东巨星、明星之路演义经纪公司及湖南卫视《造星工厂》栏目的签约演员，参加专业的影视培训及演出，真正实现明星之梦！

第二阶段，在游戏内部举办一系列活动，每组服务器决出 4 名获奖男选手共 28 名，最终产生 4 名优胜者。这 4 名男性玩家可以"英雄"的形象参与各种活动。

此次大赛定于 3 月 1 日在成都拉开帷幕，总决赛将在北京中央电视塔演播大厅进行，中广网将通过《宽频直播》频道面向全国进行网上视频直播，湖南卫视《造星工厂》栏目也将制作相关专辑，在全国 150 家电视台播出。详情请访问《破天一剑》主页 http://pcik.catv.net 或 http://www.pcik.com.cn/votestar/index.asp。

第三届 B2B 韩国游戏展示会圆满结束

由韩国信息通讯进出口振兴院主办，Megawebglobal 和上海奕信科技有限公司协办的第三届 B2B 韩国游戏展示会于 2003 年 1 月 25 日在上海胜利闭幕，历时两天。本届展示会充分展示了韩国游戏开发公司、solution 开发等相关企业以及最新产品，同时有效地建立与促进了其与中国游戏服务公司、游戏流通公司、电视台、运营大型游戏的门户网站、游戏开发公司等相关企业的直接交流。

展示会上有 6 家韩国知名游戏开发企业，包括 Kookiesoft、Maysoft、ZininSoft、Paradream、TM & R 等，为中国相关企业和客户展示了他们最新的 6 款游戏，既有传统的 MMORPG 大作，也有对战休闲类游戏、竞赛类游戏、明星养成类游戏，更有新型的网络教育类游戏，代表了韩国游戏业制作开发的最新潮流和最高水平。其中 Maysoft 公司的电视游戏（bangsonggame）是培养演艺明星的交流性游戏，根据电视节目的内容稍加改变，将内容以更加生动幽默的形式把生活中的片断以游戏形式来展现，选材独特，很有市场运作潜力。TM & R 的 Fat City 是一款结合健康、瘦身、美容、休闲的社会关系学游戏，是一种培育角色并达到一定能量以后开始战斗的复合型游戏，其 3D 游戏引擎代表了目前网络游戏业界的最高水平。

此外，本届展示会共有盛大网络、新浪、游龙在线、智冠、第三波、育碧、奥美、中华网、中公网等 20 多家国内游戏运营商出席，并有多家投资机构和潜在运营商亲临现场观摩体验。

据悉，B2B 韩国展示活动在今年还将举办多次，同时也将邀请更多韩国厂商和开发商前来参展。活动的主办方 Megawebglobal 和上海奕信科技一直致力于在中韩游戏行业之间建立一座沟通的桥梁，希望通过举办类似的活动来降低中国运营商的风险，同时也让更多更好的韩国游戏能够展示在中国玩家面前。

《傲世三国》获国家电子出版物最高奖

近日，第二届国家电子出版物颁奖大会在新闻出版署隆重举行，共有九个产品获得中国电子出版物国家奖，也是中国电子出版届的最权威评奖，代表着中国电子出版物的最高水平。

国产游戏《傲世三国》也首次登上了国家电子出版物最高奖的领奖台，并得到了国家新闻出版总署的高度评价。这不仅是制作公司目标软件和出版单位地质出版社的荣誉，同时也是中国游戏业的骄傲。游戏进入国家奖成为此次评选的一个冷门。《傲世三国》是第一个由世界级的代理公司 EIDOS 公司全球代理发行的国产游戏，2000 年获得十佳国产软件称号，2001 年作为第一个亚洲游戏首次进入全球百强游戏排行榜，全球上万个游戏评选跻身前一百名，代表了中国游戏的最好水平。

国家奖的评选可以说是非常的严格，《傲世三国》也是过关斩将才得到了如此殊荣，评选过程中它是唯一一款以无反对票全面通过的产品。《傲世三国》作为国产游戏的大熊猫得到了国家的重视和支持，国家对获得国家奖的公司颁发了一笔不错的奖金，这对开发者来说真是意外的惊喜，同时也证明了国家对游戏产业的支持。

《傲世三国》本着国际化的开发原则，和与世界同步的研发技术，为在国际市场取得成功奠定了坚实的基础，博大精深的中华文化底蕴也是《傲世三国》成功的关键，高品质、低成本是国产游戏的开发优势。在市场竞争异常激烈的全球游戏市场上，《傲世三国》的成功将带给中国游戏业发展的全新思路和可以借鉴的范例。

《三国策 ONLINE》首开策略网戏先河

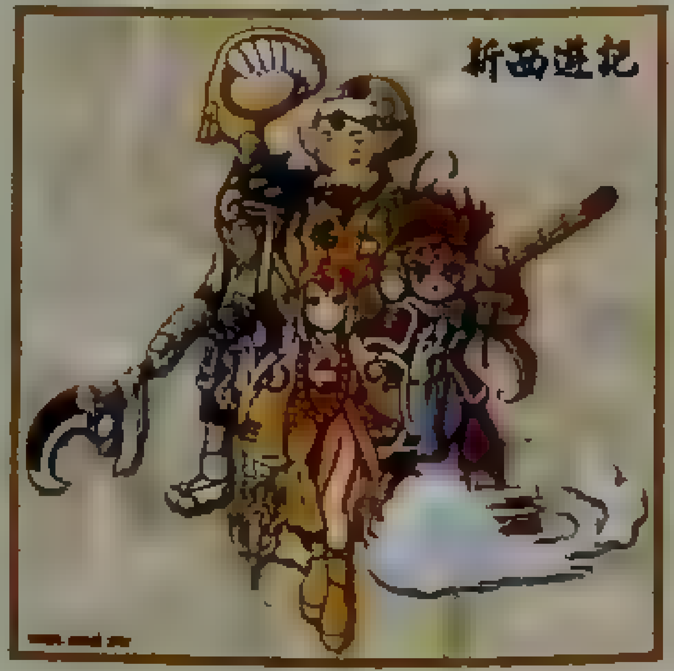
2 月 13 日，第三波软件(北京)有限公司与台湾亘宇股份有限公司联手在北京翠宫饭店举办了隆重的新闻发布会，宣告国内首款策略类网络游戏《三国策 online》正式面市。

据悉，《三国策 Online》是台湾亘宇股份有限公司研制开发的一款以体现三国时代智谋取天下特色的半即时网络游戏。第三波软件凭借多年代理三国题材游戏与在《龙族 Online》运营管理上取得的丰富经验，获得了《三国策 online》在中国大陆及港台地区的代理权。去年 12 月 15 日率先面对大陆地区专业玩家推出了为期一个月的内测，游戏以其崭新的姿态，深得玩家钟爱。此后，亘宇与第三波为确保游戏品质，在接受内测反馈意见后，对游戏进行了全新的调整。此次新闻发布会的召开，就是宣布全新打造的《三国策 online》要与广大玩家正式见面了。发布会结束后，全国公测即将开始。

在发布会上，第三波总经理李大卫先生表示，"未来，网络游戏将作为一种普遍手段娱乐更多的人，第三波软件将充分利用自身优势，开发、引进类型丰富的网络游戏，提升后台服务品质，为大陆玩家承诺最优秀的游戏、最贴心的服务。"

《新西游记》注册火暴

2 月 12 日，《新西游记》的新人导师注册系统正式启动，反响极为热烈，玩家注册的火爆程度使 21CN 始料未及。21CN 为此准备的一台四个至强 CPU 、2G 内存的注册服务器也难以支持，造成用户注册非常缓慢并严重影响 21CN 的社区以及游戏官方论坛。为保证服务顺利进行，21CN 紧急调用服务器进行分流。

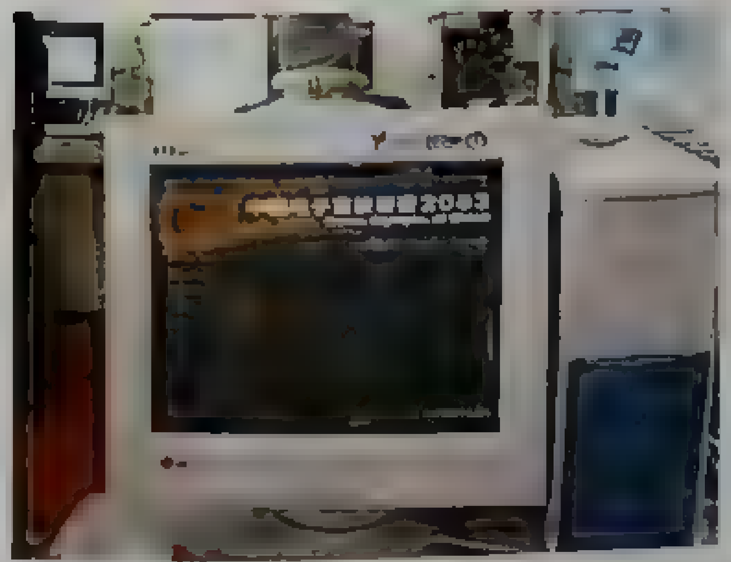


随后，21CN 发表声明，对不能顺利注册激活的用户表示了深切的歉意，并决定只要是在 2 月 14 日 12：00 之前注册并激活的用户都可以成为《新西游记》的新人导师，以答谢广大玩家的支持。更多精详情请关注其官方网站 http://online.21cn.com。

中国电子竞技联赛2003
Game Olympic of China
WWW.AOMEISOFT.COM/GOC/

2003，中国电子竞技年!?

图文/大勇

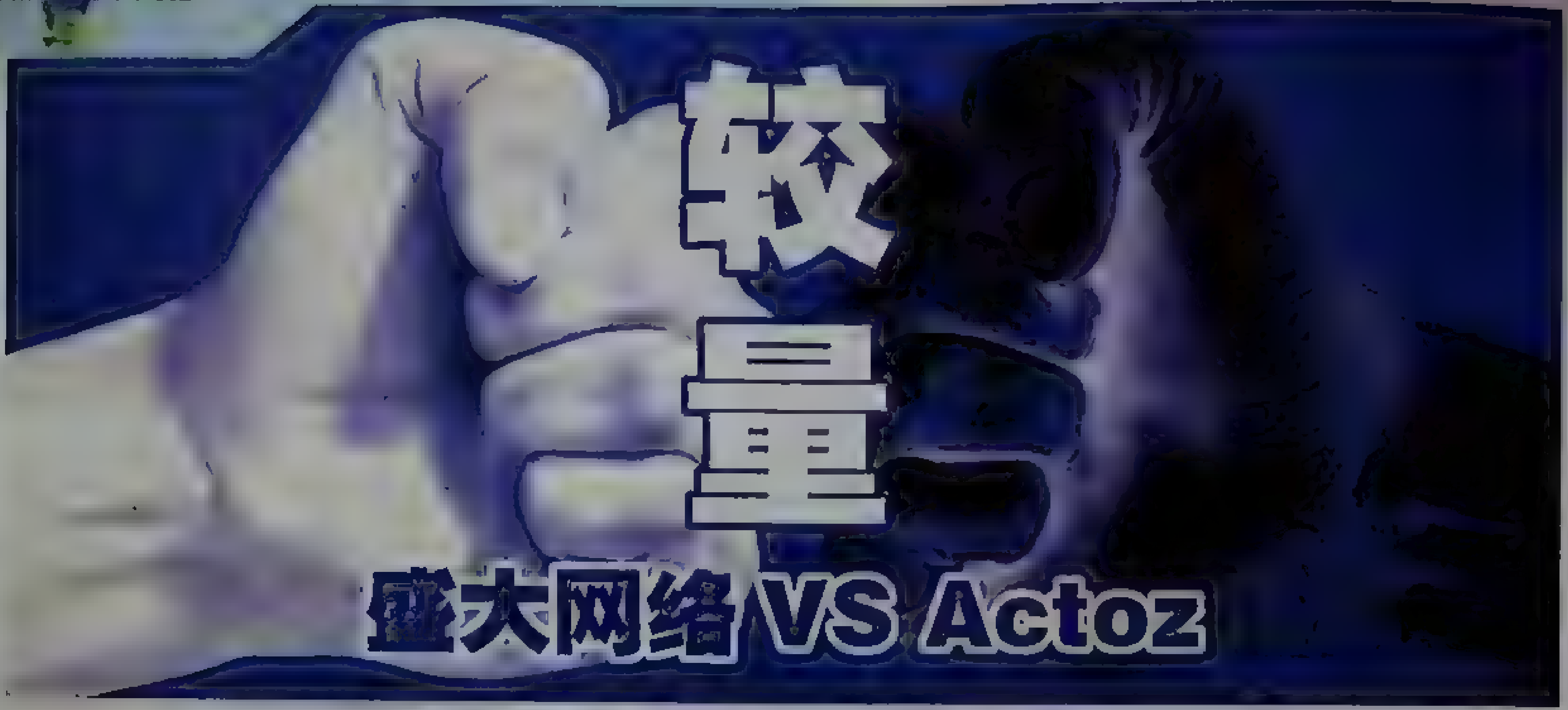


广大电竞爱好者极为关注的由奥美电子（武汉）有限公司、中国游戏玩家俱乐部主办，上海技展信息科技有限公司承办，多家国内知名厂商参与的国内官方权威赛事——中国电子竞技联赛 2003（Game Olympic of China，简称 GOC），于 2003 年 1 月 24 日在上海八万人体育场东亚展览馆正式拉开帷幕。作为首次官方举办的长期电子竞技赛事，本次联赛首次引入了与足球、篮球等传统体育比赛项目相同的甲、乙等级组别划分概念，在联赛正式开始前，先进行各赛区的评级比赛，以产生联赛各级别参赛选手。1 月 24 日开始的正是其中中国电子竞技联赛 2003 "精英－游戏悍将" 杯上海赛区评级赛。

本次联赛的举行，预示着中国电子竞技行业进入了一个崭新的阶段，并将成为中国电子竞技行业发展道路上的一块里程碑。联赛将在有关部门及广大玩家的支持和联赛举办方的努力下，推动中国电子竞技向产业化发展，通过此次真正体现公平、公正、严谨的赛事，将为选拔优异电子竞技选手创造一个完善的运营平台，同时为中国参与世界电子竞技大型赛事提供强大的后备保障。

同时我们也看到，越来越多的硬件厂商加入到游戏产业中来，从国内第一台游戏 PC 的出现，到现在出现的全球首款精英"游戏悍将"电脑主机板，甚至拿游戏作为衡量硬件的标准等等，游戏对于硬件的推动作用已经通过这些方面显示出来。游戏已经渐渐成为一种产业、一种文化，不再是以前只有传统期刊、杂志、厂商的游戏行业了，日益增多的硬件产业和其他行业的融合，使游戏已经由原来的"行业"发展成现在的一个由媒体、网络、硬件以及其他行业组成的综合产业。

2002 年网络游戏的热潮滚滚，大型比赛的热火朝天，以及今年 GOC 这样大型全国赛事的涌现，都说明 2003 年将是游戏产业一个新的起点，预示着一个新产业的春天，她将展示出强劲的生命力，带领中国的游戏产业和玩家走向世界！



1月24日，《传奇》（Legend of Mir2）的开发商韩国Actoz公司单方面宣布终止与中国上海盛大网络公司就网络游戏《传奇》的授权协议，此举在两国网络游戏业界掀起了一场轩然大波。不仅《传奇》在国内的数千万注册用户未来该何去何从成为人们关注的焦点，而且Actoz也大受打击，股价暴跌。

为什么在外人看来合作极为成功的两家公司如今却要面对如此尴尬的境地呢？据韩国媒体报道，Actoz有关人士表示，与盛大中断合作的理由是“上海盛大公司没有支付去年8、9月份的分成费约48亿韩元，违背了双方合约”。为此，Actoz曾于去年12月初专门成立并委派了协商团到中国与盛大网络进行协商，希望能够得到解决。但是经过1个月的努力，结果仍然未能尽如人意，最终协商以破裂告终。于是Actoz决定中断与盛大网络之间的一切合作，并在1月24日正式对外发布了声明。

就在Actoz发布声明后不久，盛大网络马上予以反击，推出了代表己方立场的声明，措辞严厉，强烈谴责了Actoz隐瞒事实真相、单方面毁约的恶性行为，并就事件始末发表了自己的看法。

盛大在声明中指出，在网络游戏产品的运营中，服务器端程序才是核心与防止盗版的关键，可以说，运营商每月向开发商支付分成费，就是基于其所获得的包括网络游戏服务器端程序在内的游戏软件的排他性权利。但是由于Actoz的过错，2002年9月28日爆发了震惊业内的“《传奇》服务器端程序泄漏”事件，虽经盛大屡次提醒，但同年11月中旬，《传奇》升级版服务器端程序再次从韩方泄漏，11月下旬，原应在2002年底交付盛大运营却一再被借故拖延的《传奇2.0》服务器端程序也赫然出现在私服列表中！在不到两个月的时间内，《传奇》服务器端程序竟三次泄漏，可以说盛大网络的独家运营权利至此已无任何保障。虽然因此蒙受巨大损失，但盛大仍然一直以积极态度与韩方沟通并谋求解决之道。并先后提出了三个不同的方案，以解决由私服导致损失的赔偿问题，同时明确指出，在双方未就私服问题达成一致之前，盛大方面将根据合同规定暂缓支付分成费。盛大甚至提议，在扣除少量分成费作为保证的情况下，可以恢复支付分成费，而且扣除部分亦由第三方机构代为保管，直至仲裁决定具体金额后再行支付。但在长达数月的谈判中，韩国企业不但顽固地推卸全部责任，拒绝赔偿和道歉，甚至单方面在韩召开新闻发布会，在绝口不提引发争端的私服事件的情况下，称拖延付款是盛大网络单方面的霸权和违约行为。盛大网络对此表示已经无法继续对这种行为保持克制和忍让，将坚定地拿起法律武器，做出彻底的回击！

紧接着，1月31日，中国农历除夕，Actoz再次就盛大发表的声明进行了回击，对盛大的论点一一进行了反驳。

在新一轮交锋中，Actoz强调，服务器端程序并非他们故意泄漏，而是第三者恶意非法盗取所致。首次在意大利发现私服时他们就立即通知了盛大，提供了相关防黑程序，并通过公文形式将在中国境内打击不法行为的权利正式给予了盛大，但打击未见明显成效。韩方同时指出，他们愿意与盛大一起打击私服并共担费用，并多次向盛大索要费用相关资料，但到目前为止也未获提供。此外，韩方还对盛大就私服所致损失要求赔偿一事表示异议，因为他们也是受害者。对于因私服而拒付分成费一点，韩方也表示无法理解，因为私服最早在中国发现是2002年9月28日，因此8、9月份的分成费与私服毫无关系。对于单方面终止协议，韩方也给予反驳，称2002年底和2003年1月均派执权人士到盛大进行协商，以求和平解问题，但盛大公司老总却迟迟不肯露面，没有认真对待韩方的协商提议，反而以私服为由向韩方提出三个条件：延长《传奇》授权合约、签订《The Legend Of Mir 3》合约，以及降低分成费比率。因双方难以达成协议，韩方建议按照合约向新加坡法庭申请仲裁（新加坡为双方合同中规定的第三方仲裁地），但被盛大公司一口拒绝。韩方同时强调，作为《传奇》的开发商，他们完全有权知道它在中国的销售收入、同时在线人数和服务器状况等相关资料，他们希望盛大帐务透明、运营透明、按时提供分成费报告书的要求也并不过分，但盛大从未向他们公开过相关资料，也没有一次按期支付分成费，正是由此让他们产生了不信任感。最后，韩方还指责盛大公司未经同意便对《传奇》程序擅自进行修改，多次非法制作更新版本提供服务，更未经与韩方协商，就将《传奇》中文名改为《热血传奇》，并申请注册商标，严重侵犯了韩方知识产权。并称将在中国寻找新的合作伙伴。

当日晚，盛大网络再次反击，逐条驳斥了韩方观点。该声明首先指出，韩方所谓的“寻找新的合作伙伴”一语再次暴露了其觊觎中国市场及《传奇》的成功，准备一女多嫁，攫取更多利润的险恶用心。并称从一开始就不断地识破了他们的企图，对该公司的张扬跋扈做了坚决地抵制。盛大在2002年初获证据证明该公司私下兜售本应属于盛大的《传奇》新版本的消息后，宁可按协议高薪聘请四大会计师事务所之一进入服务器审计销售状况和财务报表，也不愿意让野心者找借口进入服务器转移用户资料；自Actoz因此寻隙拖延解决一系列外挂问题并不肯提供升级版本后，盛大忍无可忍根据合同扣下8月份分成费，等来的却是来自于该公司的全面的服务器端程序泄漏，为了保护用户权益，盛大巨额投资解决游戏外挂和缺陷，却成了被指责不尊重知识产权的借口。一直到1月23日为止，盛大和其海外部一直在积极协商解决之道，并通过律师主动提出由第三方仲裁的方案，建议函件犹存律师事务所，发信者却被换成了收信者。凡此种种，不胜枚举，其强行狡辩实际上只能给盛大提供更多的机会直曝其丑！盛大将把所有证据直接提交给律师团并提起仲裁。

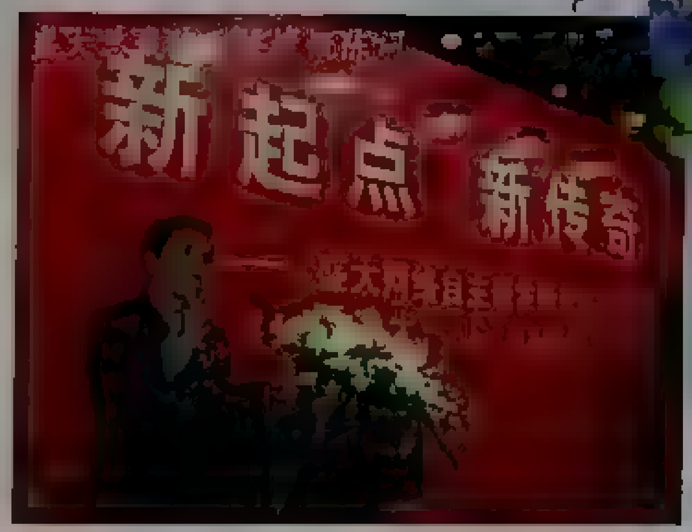
2月17日下午，“盛大网络自主研发新产品发布会暨关于盛大-Actoz问题说明会”正式在北京长城饭店举行。网络游戏产业链的各方代表悉数亮相，中国电信、微软（中国）、浪潮电子、连邦软件的高层分别代表网络供应商、软件供应商、设备供应商和经销商，都表示支持盛大，并对盛大自主开发大型网络游戏产品获得成功表示祝贺。国家文化部和新闻出版总署各级主管部门官员也出席了此次发布会，他们对盛大取得的成绩给予了肯定和鼓励，对于盛大致力于自主网络游戏研发的方向也给予了充分认可。

整个发布会的重头戏无疑是盛大自行开发的网络游戏《新传奇》。盛大副总裁瞿海滨先生强调，该游戏是盛大在总结运营经验、充分吸取国内玩家的需求而开发的，具有鲜明的特色，并全面支持和兼容《传奇》的相关数据库，因此所有目前《传奇》的游戏用户都可以根据自身需求转移到新游戏中，由于盛大具有完整的知识产权，新游戏的服务将得到强有力的保障。预计今年5月正式推出。

而对于人们关心的《传奇》事件，此次发布会只能说是点到为止，虽然有支持的声音，盛大也展示了必胜的决心，但由于前面的游戏演示和领导讲话占了很多时间，最后的答记者问在匆忙中草草结束，实际上并没有透露更多实质性的内容。我们所知道的，就是盛大已经下定决心，并聘请了上海和新加坡最大律师事务所的资深律师，要与Actoz在新加坡法庭上一较高下！

当初携手打造网游传奇的亲密伙伴如今竟对簿公堂，让人惊讶，更让人警醒。对网络游戏这个新兴产业来说，厂商合作尤其是国际间的厂商合作该如何做到合理、规范，双方的利益如何才能得到保障，赢利模式和生存空间如何得以维续等问题，此次事件都将是一个十分值得研究和探讨的典型案例。无论此次事件的结果如何，它都给中国的网络游戏精英们提了一个醒，就像盛大网络总裁陈天桥在会上所说“中国网络游戏产业正处于初期发展阶段，业内绝大部分企业包括盛大多是在扮演运营商的角色，不能掌握产品的核心技术和知识产权，这使得国外厂商不仅分走了巨额的分成费，更引致种种服务不到位、不遵守协议等事件屡有发生，中国网络游戏运营商的生存空间已然日益狭小。一个成熟的、有责任心的运营商不仅应该勇敢地争取自己的合理生存空间，而且还要积极争取可持续的发展空间，有效、全面地介入研发领域。”也就是说，无论结果如何，推出拥有自主知识产权的《新传奇》，都将是盛大网络可持续发展的新起点。

公说公有理，婆说婆有理，目前双方更执一辞，事实真相非内中人士难以知晓，孰对孰错外人更是难以妄下断言，这也正是国内厂商和媒体大都缄口不言的原因。至于韩国方面其他厂商以及媒体和玩家的态度，我们更是不得而知。事事总有公断，但水落石出之前，作为媒体只能进行公正客观的报道，我们会继续关注这一事件。



大話時评

《家游》作为一本专业杂志是少不了新闻的，但基本是圈子里的新闻，社会上形形色色与游戏挂钩的事情却少有提及。事实上，与产业情报和产品信息相比，这些生活中的游戏故事和玩家的距离可能更近，而且也更有趣。于是这期做了以下的尝试，希望大家提出意见。

●The game is over!

美国总统布什2月6日在白宫发表讲话，警告萨达姆"游戏已经结束"，并敦促盟国加入解除伊拉克武装的行列。

O时评：在游戏中，Game Over字样的出现也就是让玩家感到有些沮丧罢了；而现实中布什先生的这一宣言却能令波斯湾的平民百姓不寒而栗。到底是谁在做游戏?!真希望这场猫捉老鼠的游戏快些结束！

●网络游戏攻陷巴格达

2月9日美国华盛顿消息：由一家美国网络公司开发的名为《海湾战争2》的网上游戏前不久开通运行，游戏以美伊之间可能进行的第二场海湾战争为主要背景。

游戏中玩家扮演美国总统布什，可以定期得到国防部长拉姆斯菲尔德、国务卿鲍威尔和国家安全顾问赖斯的汇报。游戏开始巴格达在美军的打击下便已经沦陷，伊拉克向以色列发动了报复性的生物进攻甚至核打击。游戏中埃及、约旦、黎巴嫩、叙利亚及巴基斯坦均爆发了反美抗议活动，一些核弹头还被走私到了一些军事极端组织手中。现在约有2万人每天都在玩这款游戏。

O时评：近年来海湾战争成为战争游戏中除却一战二战和太空战外的第一主角，而战争主题在战略、模拟和动作射击等类型游戏中又是热

门。现在，如此紧跟形势的网游也应运而生了。战火体现在游戏中，无论如何还是可以让人接受的。战火若仅仅局限在游戏中，简直是人类之福了，可惜……

●正视无聊的力量吧

2月10日，IT评论家方兴东发表《中国网络游戏能否应对面临的诸多风险》，文中写道：

2002年，我们已经活生生见证了"无聊的力量"是如何拯救中国互联网产业。让人们（包括互联网业内人士）惊讶的，拯救我们的居然就是这些"无聊的价值"：手机短信和网络游戏。而两大钱眼分别瞄准两类人群：一类是好"玩"的人，主要是热衷网络游戏的人群；一类是好"色"的人。好"玩"与好"色"都是人的本性，都是唤起人类内心近乎原始的需求。互联网与这两大需求相遇，如同干柴碰上烈火，一触即发。门户的赢利，尤其是网易的异军突起，秘密尽在其中。

我们必须正视发展的现实，必须学会如何启动和开发"无聊的价值"。因为这才是真正老百姓的需求！尤其真正满足了普通人的娱乐需求。随着经济发展，中国开始向全面小康进军。温饱的需求解决之后，娱乐的匮乏已经成为中国人的重要问题。当许多富裕人士开始享受高尔夫、高级娱乐场所等高级娱乐之时，网络游戏极大地满足了普通人的娱乐。几块钱、几十块钱的娱乐，成为任何一个普通人都可以承担和选择的消费。

这也是推动产业发展的必然。推动宽带、3G以及无线技术等加速发展的主动力是什么？不是高超的技术创新，也不是简单的巨额资金和政策口号，而是数字娱乐！研究表明，只有让新的应用变得更"好玩"，才能使陷入衰退的产业走出低谷，迎来新的发展高潮。

这就是为什么我们需要大力发展网络游戏，并且形成有着自己主导能力的产业链！发展中国网络游戏产业完全应该提升到比发展软件业更高的战略层次之上！给"无聊的力量"一个真正相称的地位，是我们产业跨越"鸿沟"的关键，也是我们社会走向全面小康的必经之路。

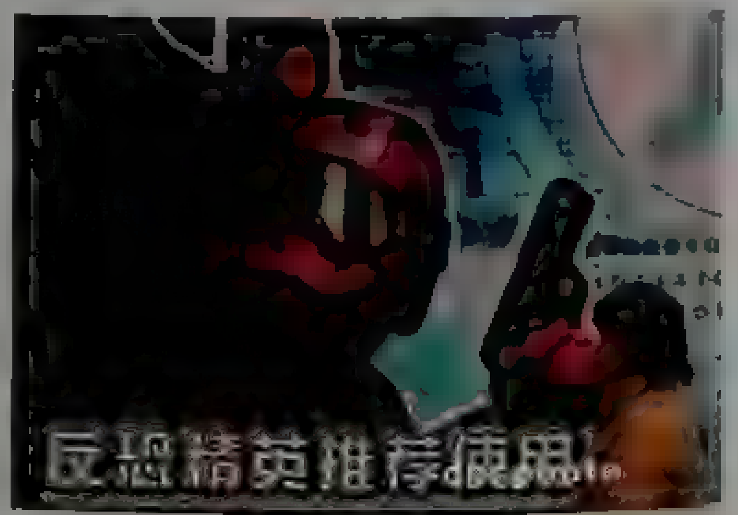
一个缺乏社会正常理解的产业始终是十分危险的。多一份理解，就会多创造一份快乐；多一份支持，就会多一些成熟和提升。中国网络游戏业要走好，关键还是整个社会多一份理解、宽容和支持！

O时评：盛大与Actoz的恩怨纠葛让人们明确看到了中国网络游戏业的巨大风险。方兴东博士的文章即出台于这一背景，虽然也算言之有物，但总感觉有些文不对题；开启"无聊的力量"乃是娱乐经济的正道，不过社会理解与政策支持成不了遮蔽市场风雨的大伞。当然，有关"无聊的力量"拯救中国互联网产业的论述是精辟而不无反讽意味的。

●真人"反恐"招致百名警察出动

河南《大河报》2月9日报道：8日上午，郑州市东风路某银行附近，押款车刚刚开到该银行门口，突然枪声大作，2名穿迷彩服、戴防暴头盔的"警察"用手枪向3名头戴马虎帽、身穿迷彩服的男子开枪射击，3名"匪徒"则手持冲锋枪不时向两"警察"还击。其中一"警察""中弹倒下"，另一"警察"也"受伤"。市民报警后，巡警五大队出动近百名警力迅速控制了现场，并喊话让其缴械投降。让警察哭笑不得的是：原来这是一群中学生在玩游戏。

5少年年龄最大的17岁，最小的15岁，都是郑州市某中学学生。据这些学生说，他们是在模仿一个名叫《反恐精英》的电脑游戏，为此专门购买了仿真冲锋枪并打扮成这种装束。当天



应该是6个人玩，但一人临时来晚了。当警察接报赶到后，他们还以为是朋友装扮的，直到后来上百名警察将他们包围，他们才感觉到可能惹祸了。随后，民警收缴了5少年的仿真玩具枪等"装备"，移交到刑侦四中队处理。

O时评：据说激烈"枪战"时，"警惕性很高"的市民立即报警，大概可以说明这场Cosplay玩得够逼真了。咱们无法评判游戏的少年和警觉的市民是否哪一个在智商层面出了些问题，只能是有两点感想：一，游戏玩到这个程度有点过了，也有点返祖；二，人民群众若是见到真的劫匪时能有同样反应，相信对于维护社会治安是很有益处的。

●门神卡恩起诉FIFA2002

中新网2月9日报道：德国头号门将卡恩日前将游戏FIFA2002的制作商美国艺电公司推上了法庭，原因是后者没有得到他的允许擅自在游戏中使用他的造型。据报道德国足协也准备对EA采取法律行动，因为EA司还擅自使用了德国队队服以及德国足协的标志。卡恩不仅索赔50万英镑的经济损失，并要求在全球范围内停止销售FIFA2002。据悉，汉堡地方法庭已经受理了卡恩的诉状并召开了听证会，官司将于3月14日在汉堡法院正式开庭。卡恩的律师表示："卡恩很不喜欢自己在游戏中的形象。"

O时评：明星授权问题是游戏厂商不得不面对的，有点让人头痛。按照广大玩家的心愿，游戏厂商或许应该多掏些银子，免得干看着明星的号码叹气，但又怕羊毛出在羊身上……至于游戏中的形象，被球迷公认长有一张猩猩面孔的卡恩先生是有理由不满意的。

●北京市近15%中学生上网成瘾

《北京青年报》2月10日报道：前不久民盟北京市委提供的"网络游戏与未成年人教育"调查报告中显示，目前北京市有近22万中学生在玩网络游戏，而中学生上网成瘾者的比例达14.8%（初中生11.8%，高中生15.97%）。2001年北京市有92.26万中学生，按照这个比例推算，上网成瘾者约有13.65万人，远远高出了成年人的比例。

据介绍，"网络成瘾症"是一种过度使用互联网行为的心理疾病，这些人沉溺于网上互动游戏，忽视了现实生活的存在，初时只是精神上的依赖，渴望上网。而后可发展成为躯体上的依赖，表现为情绪低落、头昏眼花、双手颤抖、疲乏无力、食欲不振等，影响到人的身体健康，引发各种疾病，甚至可能导致死亡。

民盟的这项调查发现，网络游戏对未成年人极为不利。目前，大多数孩子是独生子女，他们本来就比较缺乏与他人沟通的机会，如果再沉迷于网络游戏，就会使他们减少和人交流的愿望，甚至会患上"电脑自闭症"，处于亚健康状态或直接导致心理障碍。

O时评：很多人对玩游戏和上网上瘾，这是肯定的，不能肯定的是什么程度的上瘾会形成心理疾病。国内相关研究和临床案例太少，仅仅在小范围内搞些调查，只能停留在数字游戏的阶段。如果真能有这方面的系统研究，我愿意动员小编们去做"试验品"……

据说文化部《电子游戏（包括网络游戏）管理规定》将于今年出台，文化部还要实施数字文化工程，希望通过3年左右时间使国内绝大多数网吧成为连锁主题网吧。这对于规范游戏市场、保护未成年人利益究竟能起到多大作用，我们还要拭目以待。

●李章洙不满青岛队球员沉溺游戏

《青岛早报》2月13日报道：为了让青岛足球队在韩国的热身达到最佳效果，主教练李章洙向所有队员发出警告：今后如果发现有队员在晚上10点之后仍然使用笔记本电脑，那么教练组会将其没收。

李章洙是发现队员们普遍起床较晚的情况后作出上述决定的。由于国外训练生活单调枯燥，队中球员中至少有一半人都带着笔记本电脑来到韩国，以便在训练之余能够上网打打游戏解解闷。没想到年轻的球员中很快就有许多

人对《传奇》等游戏着了迷，经常打到很晚才休息。"铁帅"正是获知这些情况后，才断然发出警告的。他希望球员们能够分清玩电脑和训练比赛哪个更重要，警告队员们不要在晚上10点以后继续摆弄电脑，而是应该休息睡觉。

O时评：玩游戏没什么，就是别耽误正事。去韩国热身，玩韩国网游，然后被韩国教练痛斥，这些专业球员真是够"韩"碜的。

●为玩游戏16岁少年刀砍母亲

《楚天都市报》2月18日报道：昨天凌晨，一个酷爱玩网络游戏的16岁少年用菜刀砍向熟睡中的母亲，勒索8000元钱。当儿子逃离现场时，母亲还追着喊："伢，你把毛线衣穿上，莫冻着了！"

昨晚，躺在医院病床上的喻大翠半边脸都被白绷带缠满了，脸和腰上共被儿子砍了6刀，已脱离生命危险。40岁的喻大翠在粮油市场做大米生意。据介绍，儿子徐某原来成绩不错，后来迷上网络游戏，结识了一些不良人士，初二便辍学了。去年底，他找家人强要9500元钱，说要开发廊，要"打游戏"，还说：网上有杀人游戏，很好玩。

昨天凌晨1时30分许，喻被面部的剧痛惊醒，儿子正对着她猛砍……她拼命夺下菜刀，问："伢，你究竟要怎么样？"徐某说："我要钱。"最后，喻被逼给了他8000元钱。

谈及徐的作案原因，喻及其家人都异口同声地说："都是网络游戏害的。他原来挺老实的。"

O时评：类似的新闻已经不是第一次深深刺痛我们的心了。不管是什么原因导致的问题，"救救孩子"的呐喊都不是危言耸听，应该在社会各界引起足够重视。虽然，我们可以这样想：游戏只是一扇门，什么样的人推开它就会见到什么样的景致。游戏承受不起的，或许它本就不该承受。

●真实夫妻离婚，欲分虚拟装备

《华西都市报》2月16日报道：因为《传奇》而相识、相恋并结婚的李雪和顾伟，同样因为《传奇》，婚姻濒临破火。从《传奇》迷恋中走出来的李雪向记者倾诉了她的亲身经历，希望能挽回离家出走的顾伟，也希望更多的市民不要再病态似地迷恋《传奇》。

今年24岁的李雪年轻漂亮，在成都双桥路开了一间精品店，平时生活清闲，自从去年3月迷上网络游戏《传奇》后生活发生了翻天覆地的变化。她在游戏中的网名叫“小雨”，充当的是一名道士。初学时李雪常被敌手打死，半个月后才登上5级。后来，一名叫“帅哥”的22级武士经常帮助她杀敌，还不时送她一些精良装备，一个月后，“小雨”等级突升至20级。与此同时，“小雨”和“帅哥”在网上也经常聊天，得知“帅哥”本名顾伟。两人迅速坠入爱河并于去年9月结婚。婚后两人依然迷恋《传奇》。他们买电脑安宽带，一台电脑不够用就共同到网吧打《传奇》。渐渐地，两人在网上呆的时间越来越长，一下网就觉得心里慌。顾伟还经常冒“小雨”之名上网，查看有没有和“小雨”缠绵的男士。在顾伟上网期间，有好几名男士帮助过“小雨”杀敌，顾伟下线后就不停追问李雪，还偷偷翻看她的电话通话记录。为此，两人数次吵闹。

10日，李雪上网后发现一名重庆网友送了她一把“价值”600元人民币的“龙纹”剑。顾伟得知此事后反复追问李雪与这名网友有什么关系，有没有通电话、见面等，无论李雪怎么解释，他都不相信一位普通网友会送如此“名贵”的装备给李雪。李雪为此和顾伟“冷战”，并回了娘家。

前天，她回家后发现顾伟已离家出走，只留下一纸“离婚协议书”，协议书里分的不是家产，而是两人在《传奇》里拥有的精良装备……

○时评：从记者笔下的文字能感觉到，这样的事情对于大众媒体可算一件奇闻。然而，对于玩家而言，游戏中的虚拟角色和虚拟物品正在成为或可以转化为实实在在的个人财产。比如现在已经屡见不鲜的线下角色、装备交易，比如应运而生的某些“职业玩家”和“宝物猎人”，比如台湾省的实例：“台湾有关方面已经做出正式函释，认为网络游戏的虚拟宝物属于‘电磁纪录’，在‘刑法’修正后，电磁纪录已经被视为私人财产的一部分，在‘刑法’的诈欺和窃盗罪中可视为动产，具有一定的财产价值。在网络游戏中窃取他人虚拟财物会被视为犯罪行为，最高可处三年以下有期徒刑。这从法律上肯定了玩家在游戏中所拥有的虚拟角色和虚拟物品的财产价值。”（摘自大狗《6000万<传奇>玩家何去何从？》）

随着网络与游戏对人们日常生活的侵蚀渗透，这样的新闻将不再是“奇闻逸事”，不具有新闻价值。我们现在要为这小两口操心的是：一旦《传奇》停运且玩家资料不能保存和转移，那么他们就“破产”了，分无可分，就别分了罢！

〔读者指南〕

●邮购

汇款地址：北京813信箱《家用电脑与游戏》发行部　　邮政编码：100037

联系电话：010-88411981 / 010-68728138

注意事项：请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄2元/本的挂号费。

●投稿

投稿地址：北京813信箱《家用电脑与游戏》编辑部　　邮政编码：100037

电子信箱：fcgm@fcgm.com.cn / reader@fcgm.com.cn

注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用TXT格式，附图请用90%图像质量的JPG或PCX/BMP格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。画稿要求幅面大于等于A4规格，单幅与四格漫画均可，彩色黑白不限。欢迎使用电子邮件投寄画稿，图片格式采用JPG/PSD等通用格式。如需退还原稿请在来稿中说明。

●问答

注意事项：地址及电子信箱与投稿相同，请注明“老鸟坐堂”收。提问请写明游戏名称、版本和具体情况，回答请写明所解答问题及详细联络资料。如读者提供的答案被刊登在第N期，将获赠第N+1期杂志，超过300字的解答另计稿费。年底将有5位坐堂专家获赠2004年全年杂志。

●征友

注意事项：参加征友的读者请将姓名、性别、年龄、地址、邮编和100字以内的留言，连同有效证件（身份证、学生证、士兵证等）的复印件按投稿地址寄出，昵称、星座、爱好、QQ和照片等请根据个人意愿添加。

公告栏

2003年第1期 读者调查问卷统计结果

读者对本期杂志的总体印象：

非常好	23.7%
还不错	66.3%
一般般	8.4%
不太好	1.5%
糟透了	0.1%

本期读者最喜爱的文章：

娱人码头：我们的DDR

本期读者阅读最不舒适的版页：

网络帝国：

怪物变身秀（P102~P103）

2003年第1期 “家游－艺电有奖问卷调查”幸运读者名单

广东广州	肖毅波	浙江杭州	吴逸玮
河北任丘	杨睿	内蒙通辽	王珺楠
广西南宁	韦健	浙江慈溪	陈思宇
湖北武汉	王锐	江苏扬州	朱耀辉
陕西西安	李欣甫	山西大原	张军
北京	李烨	山东莱州	高大鹏
江苏苏州	王佳铭	陕西西安	魏兆明
黑龙江鸡西	陆建国	北京	马冬
四川宜宾	黄韬	四川资阳	魏吉春
天津	刘洪	湖北宜昌	徐远宇
福建永春	吴斌	福建福州	林威
海南海口	岑超平	北京	詹鑫
陕西渭南	王维健	四川乐山	马佳丽
福建泉州	黄志斌	辽宁沈阳	赵恩
天津	张瑞	上海	陈静娟

各获得美国艺电出品的游戏1套！

[illegible]

壹仟零壹 Yeah!

——玩《命运》，送《家游》

3G 超越3D新时代

现在，每一位钟爱《家游》的读者，都有1001个机会得到半年的免费杂志！

在3月7日到3月30日之间，玩家登录超炫3G网络游戏《命运》（www.wydcn.com），打到宝物“《家用电脑与游戏》”，就得到一次这样的机会！在这段时间里，若干种怪物都会有概率掉落这种宝物。无论你是呱呱坠地的新手，还是傲视群雄的高人，都能遇到相应的怪物帮你实现这个可能！活动时间结束后，将宝物保管好，届时将由《命运》运营者欢乐数码统计得奖读者名单。5月，《家游》公布所有得奖读者名单。在完整填写好必需的个人资料及简单问卷之后，从6月开始到11月，都会有免费的《家游》寄到你的府上！

《命运》全球同步版

酝酿已久的《命运》全球同步版（V3.42）终于来到了玩家面前。也许从现在起，我们才能真正全面的了解这个游戏，开始一段新的冒险历程。因为，很多事情已经发生了改变。这不正是我们所期待的吗？

绚丽的画面（Graphic）、丰富的内涵（Gameplay）、肝胆相照的玩家互动（Group）的3G概念带给你完整而崭新的游戏体验，带领你进入一个似曾相识却又新鲜神奇的世界。当你放下鼠标，回味个中滋味时，你会恍然大悟：哦，原来这里的世界是如此精彩！

曾经有玩家怀疑，《命运》里面的角色是不是不能够跑步？这是一个老版本的问题了，那个时候，玩家达到15级穿上速度+1的鞋才能够跑步，而且级别够了，又不一定打得到装备。新版本中，穿上就可以跑的鞋在各职业达到4级的时候可以直接从商店买到。像这样方便玩家、使游戏更有乐趣的改动还有很多。

一、新角色闪亮登场

万众期盼的新角色猎手终于登场。作为女性角色的猎手使《命运》的4种职业达到了2男2女的生态平衡。

猎手的造型比魔法精灵更富于女性的魅力，身材匀称而矫健，表现了猎人的角色特点：敏捷、机智又透着一股杀气。猎手拥有一些独特而有价值的技能，值得玩家尝试。

二、更加平衡合理的物品系统

物品系统是《命运》里最重要的部分之一。目前的同步版中，物品的种类以名称统计超过2000多种。如果加上同名装备因随机属性而产生的不同个体，数量将达数万种。

《命运》的物品系统已经有过若干次调整。按照开发小组的计划，这是最后一次彻底的调整，目的是建立起一套完整有序的物品体系和规则，使之可以适应高、中、低不同层次玩家的需要。各个职业都有新增加的装备。在以前版本中打出的旧装备，其属性和数值在同步版下不会改变，依然有效。

三、方便实用的自动交易

同步版中增加了自动交易方式。输入交易的名称，再将仓库里的装备逐一放入销售窗口，设定好价格，选择OK，自动交易即开始。进入自动交易状态后角色不能移动。其他玩家可以点击你并看到销售物品及价格，只要他们按照设定价格购买了装备，金钱会自动转入你的身上。

四、战盟大战财源滚滚

同步版中引入了令人兴奋的战盟收税机制。当一个战盟在战盟挑战中获胜从而获得某个城镇的控制权后，可以对在城镇内进行的交易征税，这些交易包括玩家之间以及玩家与NPC之间的交易。设定税率的命令为“guildtax 数字”，只能由盟主使用，例如“guildtax 7”表示设定7%的税率。税率过高会导致大批玩家离开城镇到野外交易，这既影响战盟的收入，也会彻底败坏战盟的名声。权力总是一把双刃剑，请玩家好自为之！

五、战盟挑战金钱开路

既然战盟大战的获胜者有这么大的好处，挑战方式自然也要有所改进。同步版中的挑战方式从电脑随机安排变成了竞价方式，具体的挑战过程是：

首先获得挑战牌，这样才有资格竞价。然后，前往城镇与NPC交谈，付上一定数量的订金，挑战申请结束，等待结果，最后出价最高的战盟获得挑战资格。竞价过程完全是保密的。战盟大战的其他内容没什么变化。一周仍然只有一次挑战机会。为了光荣与财富，战斗吧！

六、自动攻击终于实现

呼唤已久的自动攻击终于在同步版实现了！新的界面上增加了快捷键的数量，其中之一就是自动攻击。使用自动攻击后，角色会对一个指定的怪物连续攻击直到怪物死亡。

七、聊天功能加强

同步版中把聊天信息分成了若干类，包括私聊信息、组队信息、战盟信息和普通信息。四种信息在聊天窗口中以不同颜色显示，前三种均可实现屏蔽，随后还将实现普通信息的屏蔽。在聊天输入框里输入“guild”能查到在线的战盟成员。

八、其他更多的改变

更多的变化要靠大家在游戏中体会。这是一个全新的版本，改动之多超过预期。这里只将其他一些主要的改进之处简单列出供各位参考。

○增加了第7个任务，WYD同盟：双塔奇谋

○增加了第8个任务，怪兽商人

○德鲁依技能加强

自然系增加盖亚之脊、天使守护，召唤系增加召唤猛虎、召唤巨猿，变身系增加金鹏与金鹏强化；提升召唤兽的基本属性，持续时间为60秒；下调召唤兽的逃跑几率（巨猿、猛虎）；提升召唤兽的攻击距离为2（鹰、暴熊、怒狼、野猪）；变身系技能持续时间增加到52秒；怪物会攻击召唤兽。

○增加新的怪物，包括火焰恐龙、独眼魔武士、蛙怪、狂怒蛙怪、蛙面忍者、远古魔角兽等

○猎手加强

修改鸿雁双飞技能的BUG；冰雪精灵技能持续时间增加到44秒；增加部分技能的速度及伤害力（残影破，流光斩，旋风斩）；

○提高命运天龙、命运神龙的掉出几率；

○提高了客户端运行速度，高配置的机器效果尤其明显，

○提高了游戏中地图切换时的载入速度；

○删除了阿泽兰地图内的部分围墙；

欢迎登陆游戏网站查阅详细资料

此次活动最终解释权归成都天虎网络信息技术有限公司所有

特别企划：GameStar

20 技术趋势 2003
27 自由枪骑兵
32 虚幻 II
40 魔兽争霸 III 冰封王座
44 仙剑奇侠传 III 开发密辛首度批露

新作速递

46 午夜狂飙会 II
48 环球奔驰
50 杀出重围 II
52 纳粹的阴影
54 狮心王
56 上行线：黑客精英
57 以太神魔录 II
58 幻想三国志
59 征天风舞传·三国志异
60 沉默风暴
61 黑客帝国
62 勇士之王：战斗
63 红色派系 II
64 傲世三国 II
65 X 战警 II 钢狼复仇
66 国内上市星运表
68 国际上市星运表
69 中国游戏风云榜

极限攻略

70 仙剑奇侠传 II 完全攻略（下）
74 仙剑奇侠传 II 新系统心得体会
76 不可思议的生物 全面研究
80 模拟城市IV新世界 城市建设心得
84 老鸟坐堂
86 秘集市
虚幻 II
阿帕奇 AH-64：空中突击
拉力运动挑战赛
午夜狂徒
跳跳龙
皇帝：中国的崛起
哥特帝国 II

游戏观点

88 为了那遥远的英雄回忆 三国群英传IV
90 波澜壮阔的二战 战地 1942：罗马之路
92 大作批评特别版之仙剑奇侠传 II

Play! 家用电脑与游戏
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY
2003年3月号 总103期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
协　　办：北京金裕兴电子技术有限公司
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号综合楼 6 层
通讯地址：北京 813 信箱
邮政编码：100037
电　　话：(010)68728137、68728138、68728139
传　　真：(010)68728134
网　　址：http://www.fcgm.com.cn
电子邮件：fcgm@fcgm.com.cn
特别鸣谢美国国际数据集团（IDG）大力协助

主　　编：赵震东
常务副主编：刘百灵
编辑部主任：刘威
编辑部副主任：梁华栋
编辑/记者：陈明辉 谷岩 宋润方 罗乐东 周超
美术编辑：单非 苟斌 沈琳

发行部主任：宋爱华
电　　话：（010）68728132
广告部地址：西城区德胜门外大街 97 号
广告代理：北京互动家园广告有限公司
电　　话：（010）68728133、68411807
电子邮件：ad@fcgm.com.cn

刊　　号：ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司

广告经营许可证：京西工商广字第 0010 号

印　　刷：利丰雅高印刷（深圳）有限公司
定　　价：8.80 元

稿件授权声明

凡向本刊投稿并被录用，由本刊支付稿酬的稿件，均视为稿件作者同意以下条款：

1.文责自负。作者保证其拥有该作品的完全著作权（版权），该作品不侵犯任何他人的著作权；

2.全权许可。《家用电脑与游戏》杂志有权以任何形式（包括但不限于纸媒体、网络、光盘等介质）使用、编辑、修改该作品，无须另行征得作者同意，无须另行支付稿酬；

3.独家使用。未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可，作者不同意任何单位和个人以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、集结、出版）该作品，著作权法另有规定的除外。

版权声明

本刊刊登的所有内容（除转载部分外），未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可，任何单位和个人不得以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、集结、出版）该作品，著作权法另有规定的除外。

躁动之春

2002 年的整个冬天都是暖洋洋的，以至于春节之后那阵突然而来的寒流让北京的人们有些季节倒错的感觉，我们就在寒风中迎来了又一个春天！但春天就是春天，万物复苏的季节，意外的寒冷并不能挡住它压抑了一冬的那种躁动。

2 月 1 日，农历大年初一，Racer 睁开惺忪睡眼后听到的第一个消息竟是——美国哥伦比亚号航天飞机在返回途中意外失事，七名宇航员魂归太空！那一刻的感觉好像还在梦中，我也希望那只是一个梦。不幸的是，那是千真万确的事实。谁能想到，这次具有特殊意义的、为了纪念 16 年前挑战者号 7 位罹难宇航员的太空之旅竟然又让另 7 位宇航员走上了不归之路。虽然远隔万里，但在一片阖家团圆、欢乐祥和的节日气氛里听到这样的消息还是让人极为震动。这些为人类科学而献身的勇士，他们的逝去远比在美国霸权主义战场上充当炮灰的士兵的阵亡更让人动容，因而此时全世界热爱科学与和平的人们的悲痛早已超越了狭隘的民族意识。让我们向他们致敬！

比起这样的灾难来，由广州传来的那些"恐怖"信息无疑带有喜剧色彩。一种在专家来看并不新鲜也并不可怕的"非典型性肺炎"，在某些人添油加醋一番后竟引起了全城恐慌，甚至出现了抢购板兰根和食用白醋的狂潮！虽然我不懂医术，但我想这种病毒如果简单地用板兰根和白醋熏蒸就能杀死的话，那它也就没有什么了不起了。据说平日只要几块钱的白醋现在最高已经炒到了上千块！呵呵，如果哪家醋厂上市了，那可真是要赚翻了……

2 月 10 日，Racer 回到了工作岗位上，打开电脑，挂上 Q，端起的茶杯还未到嘴边，一连串信息接踵而来，打开一看，除了新春贺辞外，竟然大部分都是疫情"报告"!?

登上论坛，发现玩家们正在爆炒"仙剑 2"，据说一套豪华版已经卖到了四五百块！就连游骑兵和东东也禁不住金钱的诱惑，把自己抢购来的豪华版悄悄挂到了竞拍网站上!? 呵呵，此消息属高度机密，不宜外传……

再看新闻，盛大和 Actoz 就《传奇》一案（详见本期电娱实况）还在纷争之中，国内大部分媒体异常平静，看来此战鹿死谁手还很难说。而盛大早已将《传奇》改名为《热血传奇》，在这样的季节，以这样的名字来做回应，那数千万的注册玩家又怎么能够平静？

2 月 11 日，深受广大群众爱戴的相声泰斗马三立先生去世，告别了他为之奋斗一生的相声事业，告别了喜爱他的广大人民群众，数千人自发前去为这位一辈子"逗你玩儿"的老人送行……

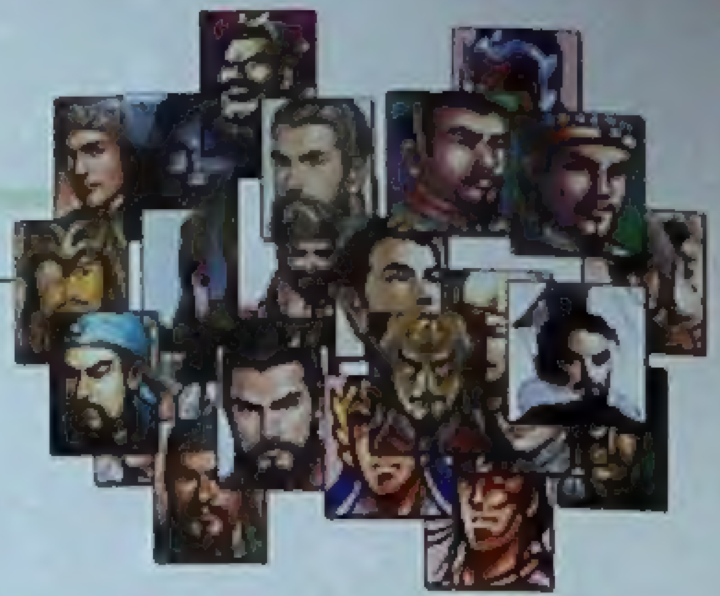
2 月 12 日，寒流渐渐远去……

2 月 14 日，坐在回家的公车上，听着四周此起彼伏的手机短信声，看着少男少女们洋溢在脸上的无限陶醉，和身旁不时闪过的一支支艳丽的玫瑰，我也不由得春心荡漾起来……

Racer
srf@fcgm.com.cn

娱人码头

94 三国脸谱大乱弹



网络帝国

100 天堂资料片之冰镜湖
104 决战 II 冰风传奇
106 骑士
107 最强之道！N-age 完全 PK 手册
108 RO 辅助型服侍经验谈
112 EQ 图解新手攻略
116 魔剑 刺客心得
119 奇迹 0.85 死亡沙漠资料详介
122 魔力宝贝 纯类型法师之路
124 百战天虫 Online 简明教战攻略
126 神泪 经验谈
128 苹果派新手上路
130 破天一剑 升级之路
131 一代《天骄》游侠的故事

软硬武略

134 3DMark? 3DMark!
139 资讯新闻眼

电娱实况

140 各类新闻
143 2003，中国电子竞技年?!
144 较量：盛大网络 vs Actoz

大话家游

146 大话时评
149 1001 YEAH!

广告索引

封面	华义软件	8	目标软件	95	第三波	117	晶合
外拉 1	搜狐	9	目标软件	97	第三波	118	九娱
外拉 2	搜狐	10	蝉童软件	99	第三波	120	九娱
内拉 1	亚联游戏	11	蝉童软件	101	清华同方	123	创驰
内拉 2	亚联游戏	12	中广亚	103	清华同方	125	创驰
内拉 3	亚联游戏	13	万众合力	105	清华同方	127	创先软件
1	亚联游戏	14	网龙科技	108	智冠	129	创先软件
2	天人互动	15	育碧软件	109	智冠	131	创先软件
3	天人互动	16	新天地	110	智冠	150	天虎网络
4	上海游戏中心	17	新天地	111	智冠	封三	育碧软件
5	上海游戏中心	81	晶合	113	中广亚	封底	网星
6	清华同方	82	晶合	114	中广亚		
7	朗达电子	83	晶合	115	中广亚		

问卷调查

Play! 家用电脑与游戏

FANTASY COMPUTER ● GAME MONTHLY

您的参与是对我们最大的支持——

邮寄地址：100037

北京813信箱《家用电脑与游戏》杂志

问卷调查组 收

2003年3月号 总第103期

家游FANS资料夹

第一次填写或有更动请详细正楷书写

姓名：____ 年龄：____ 性别：____

电邮：____

邮编：____ OICQ：____

地址：____

简介：____

注：本资料仅用于杂志统计不作他用

杂志点评区

一、本期杂志总体印象

□非常好 □还不错

□一般般 □不大好 □糟透了

二、本期最喜爱的文章

____页 ____

三、本期阅读最不舒适的版页

____页 不爽之处 ____

四、您读完本期杂志所用时间

____

五、您这本杂志的传阅人数为

□自己看 □2~5人 □更多

错误猎手

____页____列____行____

____页____列____行____

____页____列____行____

____页____列____行____

读者票选区

支持、推荐您所喜爱的电脑单机或网络游戏，请发挥热情投出神圣一票！

中国游戏企业人气榜

请评选您最支持的中国游戏企业一家

____

中国游戏风云榜

经典榜 请评选您最喜爱的三款游戏

① ____

② ____

③ ____

发烧榜 请推荐您正在玩的一款游戏

____

期待榜 请支持您最想玩的一款游戏

____

家游一艺也有奖问卷调查

欢迎参加家游一艺也有奖问卷调查，凡完整填写所有内容并在下月10号之前寄出问卷的读者，将可参加每月总计30个名额的热心玩友抽奖活动，奖品为一套美国艺电最新出品的原版游戏。

在《模拟城市新世界》里，哪些因素是影响城市发展？（多选）

□ 人口 □ 火灾 □ 水污染

□ 垃圾 □ 卫生 □ 交通

□ 居民平均年龄

在《模拟城市新世界》里，树木会随着时间的流失长高吗？

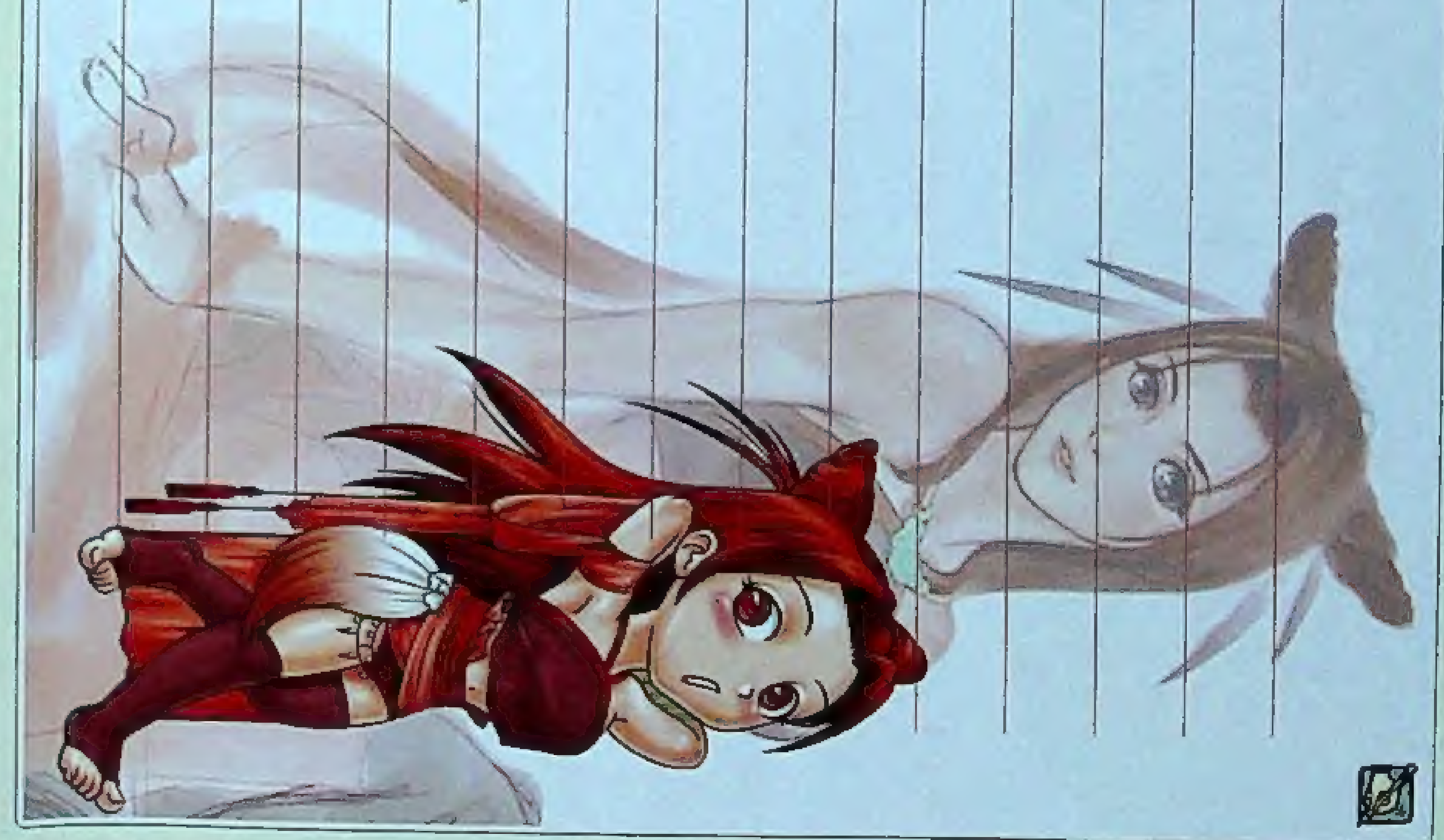
□ 是 □ 否

《模拟城市新世界》的夜里，除了有亮灯的房屋，还有：（多选）

□ 路灯照亮城市 □ 来往的车辆和行人

□ 月亮

ELECTRONIC ARTS

Play!

PLAY!留言板